

GRATIS! UN NAÍPE DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS

CUMPLIMOS
TRES AÑOS!



#27 MAYO 1997

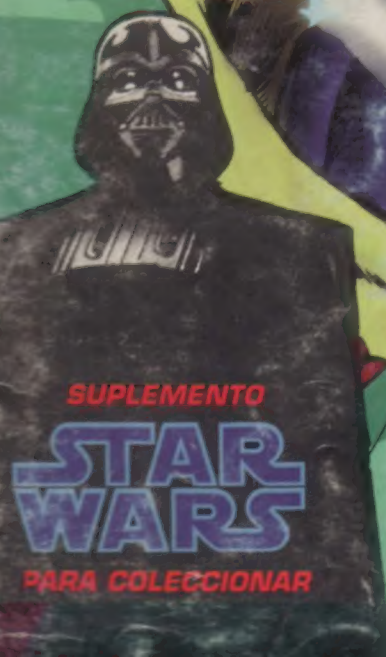
AHORA SOLO
\$5.00

COMIQUEANDO

TODO SOBRE
MAZINGER Z

PRIMICIA: EL NUEVO
ETERNAUTA

REPORTAJE A
**JORDI
BERNET**



SUPLEMENTO

**STAR
WARS**

PARA COLECCIONAR

QUIEN ES EL NUEVO

SUPERMAN



PORQUE VOS LO PEDISTE!

NUEVO CONCURSO

COMIQUEANDO

DE HISTORIETA !!

COMIQUEANDO
BUSCA A LOS TALENTOS
DEL SIGLO
QUE VIENE



- ESTA VEZ HAY UN SOLO RUBRO: HISTORIETA. PRESTA ATENCION A LAS BASES Y CONVERTITE EN UN NUEVO PROTAGONISTA DE NUESTRO NOVENO ARTE!
- BUSCA EN ESTE NUMERO EL CUPON QUE DEBERA SER INCLUIDO EN EL SOBRE DE CADA PARTICIPANTE, JUNTO CON LA O LAS HISTORIETAS.
- TAMBIEN EN ESTE NUMERO PUBLICAMOS UN GUION, UNICO Y OBLIGATORIO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.
- AHORA SI, LOS MALDITOS TECNICISMOS.

Bases del Concurso

- ① Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha de cierre del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo, pero deberá constar el verdadero nombre de el/los participante/s.
- ② Los participantes deberán dibujar únicamente el guión que se publica en Comiqueando N°27.
- ③ Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando, es decir, 17,5 x 26 cm. o ampliaciones proporcionales.
- ④ Las historietas que se presenten deben ser fotocopias (está terminantemente prohibido enviar originales) en blanco y negro.
- ⑤ La recepción de trabajos cierra el 28 de Octubre de 1997.
- ⑥ El ganador será elegido por un Jurado, integrado por miembros del staff de Comiqueando y prestigiosos artistas del ámbito nacional. El dictamen de este Jurado será inapelable.
- ⑦ El ganador verá su trabajo publicado en el número de Comiqueando a editarse en Enero de 1998 y recibirá el pago correspondiente después de la publicación. También se hará acreedor a otros premios, otorgados por nuestros auspiciantes, que daremos a conocer oportunamente.
- ⑧ Todos los trabajos deberán incluir el cupón oficial del concurso, con los datos completos (Nombre, Dirección y Teléfono) del participante y remitirse personalmente o por correo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital.
- ⑨ Cada participante podrá mandar la cantidad de trabajos que desee (siempre en base al mismo guión), pero en ningún caso serán devueltos.
- ⑩ El envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

Con menos fanfarria que en años anteriores, pero con la misma alegría y la misma convicción de estar recibiendo mucho más apoyo y más afecto del que merecemos, Comiqueando celebra hoy su tercer aniversario. Tres años ya, desde aquel primer Superman de Navarito y Lucas (hoy reaparecido en nuestra portada) con el que se inició este viaje al que cada vez se suman más y más pasajeros. De todo corazón, mil gracias a todos en nombre de todo el staff. Vamos a la mala noticia. Muy pocos de ustedes han comprado Vórtice, nuestro álbum de historieta argentina, y eso nos ha obligado a suspender indefinidamente la línea de comic-books nacionales que pensábamos lanzar para estas fechas. Lo lamento por nosotros, por todos los autores que participaron del proyecto, pero sobre todo por ustedes, que se han perdido la oportunidad de leer todos los meses a los mejores historietistas argentinos sin necesidad de comprar revistas yankis ni italianas.

De todos modos, nuestra apuesta por el comic argentino sigue en pie y, a partir de la excelente respuesta que obtuvo el Caballero Rojo en su paso por Comiqueando, hemos decidido convertirlo en la estrella de su propia miniserie. Sí, el genial personaje de Toni Torres y Mariano Navarro nos deja hoy para volver en Julio, en el N°1 de su propio comic-book. En la próxima Comiqueando les contaremos más sobre ese proyecto y le daremos la bienvenida a un amigo que vuelve: Fernando Colvi, que nos trae nuevas historias de Bruno Helmet, el impresionante justiciero que presentó en Vórtice. Esperemos que lo reciban con la misma onda con la que recibieron al Caballero. Cambiando de tema, ¿puede ser que una mala noticia nos ponga contentos? ¿Qué pasa si les digo que cerró sus puertas una editorial, que el dueño se fue del país dejando un tendal de deudas que ronda los 300.000 pesos, que un montón de gente (incluyendo a varios amigos) se quedó sin trabajo y que varias de las publicaciones que ustedes seguían con interés desaparecieron de los kioscos? Parece una situación poco digna de un festejo, ¿verdad?

Sin embargo, acá falta un dato, y es que la editorial que cerró no es otra que Símbolo, la siniestra organización delictiva con la que el Sr. Andrés Pavón y sus secuaces estafaron durante casi dos años a artistas, editores, imprenteros, pelculeros, fotocomistas, comerciantes y distribuidores de Argentina y del exterior. Los chanchullos de Pavón son tan

innumerables como sus víctimas que, por haber creído en sus promesas, hoy en vez de plata tienen eso, promesas.

Y entre las tantas promesas de Pavón, la más terrorífica es la última. Se dice que, en el momento en que debió huir al Uruguay acuciado por las deudas y las cartas documento, el "editor" aseguró que en pocos años volvería a nuestro país, especulando con la corta memoria (y la enorme carencia de editores) que padecemos los argentinos. Pero no le va a resultar tan fácil como cree. Algo vamos a inventar para dejarle bien en claro que acá no puede chorear más.

Y sí, varios amigos se quedaron en la calle y el comiqueo argentino se perdió la oportunidad de acceder a varios títulos que -mal y tarde- Símbolo colocaba en nuestros kioscos. Y

locaba en nuestros kioscos. Y

Editorial
de Andrés
Accorsi

EN EL SALON DE LA JUSTICIA



Fó. aún así, no puedo dejar de vivir esto como una victoria, como una demostración de que la Justicia existe incluso afuera de este ilustre Salón. Andrés Pavón, el hombre que más hizo por desprestigiar y bastardear la profesión que uno está tratando de ejercer con dignidad y respeto, tuvo que rajarse del país. Veamos con atención cómo se reacomoda nuestro mercado tras liberarse de este cáncer y cuidémonos mucho, que todavía quedan unos cuantos Pavones sueltos por ahí. Gracias a todos por estar con nosotros estos tres años, bienvenidos a todos aquellos que se suman con este número (al menos eso supongo, ya que esa era nuestra intención cuando decidimos bajar el precio) y los invito a volver en Julio. Por supuesto, los voy a estar esperando acá, en el Salón de la Justicia...



STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi

Coordinador Creativo: Hernán Botticelli

Diseño: Diego Grinbaum/
Lucas Varela

Redactores: Fernando "Dr. Sax" Festino, Hernán Ostuni, Fernando García, Mr. Master, Lisandro Berenguer Grassi, Juan Manuel García Carral, Lucas Varela, Federico Gatti, Dr. Múle

Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Lucas Varela, Mariano Navarro, Toni Torres, Fernando González Aqualad, Martín Alfaro

Webonauta: Marcelo Iglesias

Portada: Dibujo: Mariano Navarro/ Color: Omar Francia. Superman es (c) y TM DC Comics Inc.



HISTORIETAS

19

CABALLERO ROJO.

El nuevo ídolo del comic argentino se despidió Comiqueando con un capítulo estremecedor. Espérenlo hasta julio que volverá, pero en su propia revista!

35

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS.

Gustavo Sala sigue sacando los trapitos al sol, con la mala leche de siempre. Un fenómeno.

55

EL COMIC DE NUNCA ACABAR.

Hoy: Carlos Garaycochea.

62

HUMBERTO POLLO.

El plumífero figón de Dani the O vuelve a las andadas y comienza una saga que va a traer cola. ¿Cómo? No sé, los pollos no tienen cola.

3

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

Editorial de Andrés Accorsi.

6

COMIC CLIPS

Data internacional a granel y las fabulosas Chiquititas.

9

AGENDA ARGENTA

Toda la actualidad nacional y el comentario de todos los fanzines que nos llegan.



© Trillo/Meglia

18

FICHA: Cybersix,

por Andrés Accorsi.

27

LOS RESCATADORES surcan el espacio y se topan con Luciano, el único marciano uruguayo.

34

TODA LA CHAPA.

Diego Accorsi nos cuenta cómo y por qué se cebó con The Invisibles.

36

LA VERDULERIA.

El Bottom Ten, los datos del INDECAP y las habituales tropelías del müléfico Dr. Múle.



44

CEBAMIENTO INFINITO.

El Colo Berenguer y Trapito Gatti le declaran la guerra al aburrimiento y te enseñan a jugar al TEG: La Revancha. China ataca a Kamchatka!

47

FICHA: Juggernaut,

por Juan Manuel García Carral.

50

PANTALLAZOS.

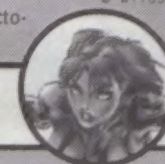
Postas, proyectos y todo sobre la serie con actores de la Liga de la Justicia!

© WildStorm

57

FICHA: Fairchild,

por el Dr.Sax.



58

MESA REDONDA.

Ocho miembros del staff y un lector invitado se reúnen en torno a nueve publicaciones de reciente aparición. ¿Qué tiene chapa? ¿Qué apesta? Enterate aquí.

64

FICHA: Galactus,

por Diego Accorsi.



© MEG

65

CORREO.

Cartas, dibujos y clasificados en el espacio donde el lector es el soberano. Tu opinión también cuenta!

71

ANARKOMIX.

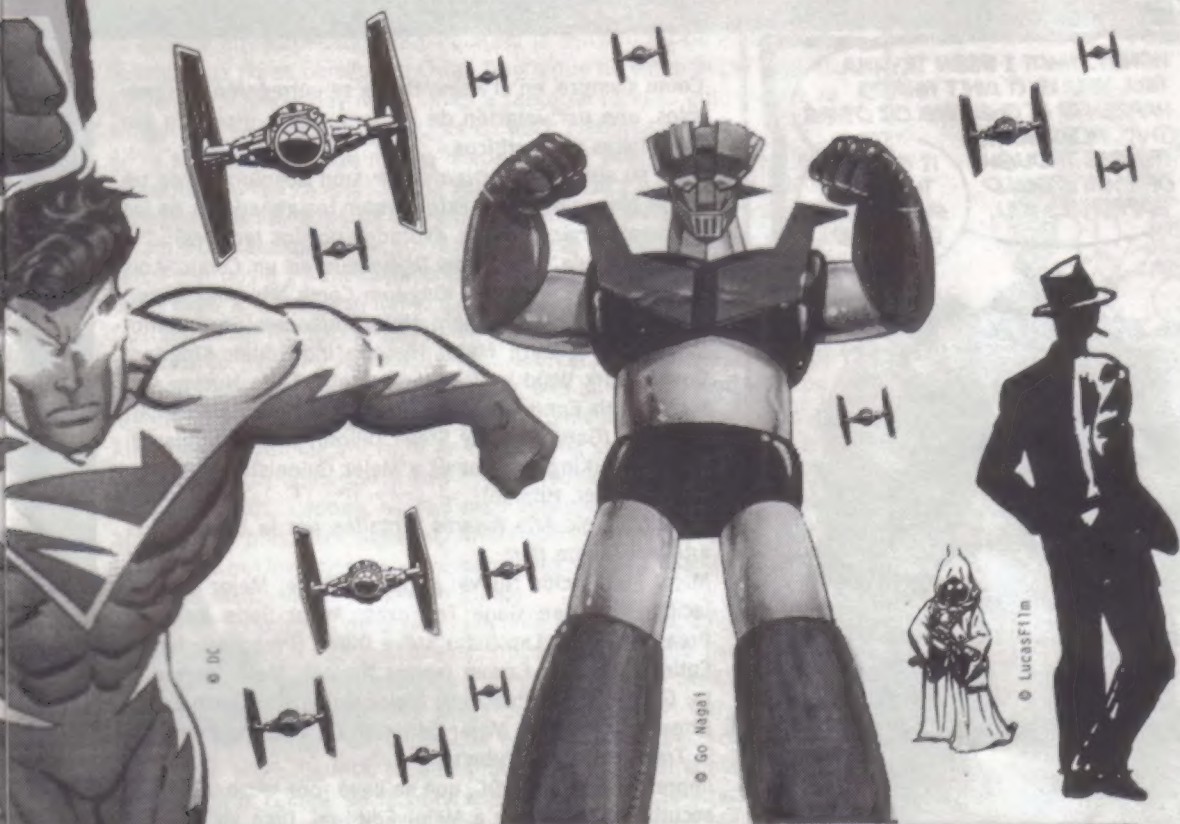
El Oráculo, el ilustre, la Fiambrería y un nuevo concurso para competir a cara de perro!

SECCIONES

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.

Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nº de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuyen en Capital: Jacqueline (Salta 781) y Sinfín (Pichincha 180). Pavón resultó ser un editor Símbolas. MAYO de 1997.

Indice



13

NO ES UN PÁJARO! NO ES UN AVIÓN! NO ES SUPERMAN!

Diego Accorsi te cuenta qué le pasó al ex-Hombre de Acero, desde Zero Hour hasta su última y más extraña transformación.

29

REPORTAJE A JORDI BERNET.

Otro invitado de lujo de Fantabaires '96 y capo del comic europeo, entrevistado a fondo por Andrés Accorsi. Imprescindible.

37

STAR WARS.

Tercera entrega del mega-informe de Lisandro Berenguer Grassi, con más fichas para armar el Universo Star Wars. Mucho más que una moda pasajera.

42

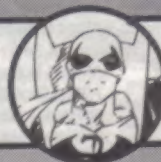
ESTAN ENTRE NOSOTROS!

Si Acá está publicado por única vez el guión de Diego Accorsi que tenés que dibujar para participar en nuestro nuevo Concurso de Historieta Cómicando! No te quedes afuera!

48

MARVEL '97.

La editorial líder del mercado yanki sigue cambiando y parece que para mejor. Andrés y el Dr.Sax te cuentan cómo viene la mano.



© MEG

51

TODO SOBRE MAZINGER Z.

Rey de los robots japoneses y prócer de nuestra infancia, Mazinger tiene 25 años de historia y Andrés y el Bicho García te la baten enterita.

NOTAS

XCOMICCLIPSX

DC ARRASÓ DE NUEVO

MONEY... WHAT I BEEN TRYINGNA
TELL YOU IS, IT AIN'T WHAT'S
HAPPENED AT ONE TIME OR OTHER
THAT WORRIES ME.
IT'S THE THOUGHT
OF WHAT COULD
HAPPEN TO YOU.

IT SCARES
THE LIVIN'
SHIT CLEAN
OUTTA ME.



© Ennis/ Dillion

Como siempre, en el Reino Unido se entregaron dos premios, uno por votación de los fans y otro otorgado por los artistas y los críticos.

DC y su sub-línea Vertigo se llevaron absolutamente todo en ambos premios. Estos fueron los ganadores de los National Comics Awards (votados por los lectores): Mejor Película o Serie de TV Basada en un Comic: Lois & Clark; Mejor Portada: Kingdom Come N°1 (Alex Ross); Mejor Personaje: Batman; Mejor Personaje Secundario: Cassidy (Preacher); Mejor Historia Individual: Kingdom Come (Mark Waid y Alex Ross); Mejor Serie Nueva: Hitman (Garth Ennis y John McCrea); Mejor Serie Regular: Preacher (Garth Ennis y Steve Dillon); Mejor Dibujante: Alex Ross (Kingdom Come) y Mejor Guionista: Garth Ennis (Preacher, Hitman).

Los UK Comic Arts Awards (votados por la crítica y los artistas) fueron para:

Mejor Publicación Nueva: Kingdom Come; Mejor Recopilación: Preacher: Gone To Texas; Mejor Serie Regular: Preacher; Mejor Lopicista: Steve Dillon (Preacher); Mejor Entintador: Mark Farmer (varios títulos); Mejor Portadista: Glenn Fabry (Preacher); Mejor Guionista: Garth Ennis (Preacher, Hitman); Mejor Editorial: DC Comics; Premio a la Trayectoria: Joe Kubert.

Impresionante lo de DC, que se llevó -por sexto año consecutivo- el premio a a Mejor Editorial. Digo yo, los comics de Marvel, ¿no llegan a Inglaterra? (A.A.)

● CHIQUITITAS ●

ARGENTINA

•Inodoro Pereyra, el glorioso Renegáu de Fontanarrosa, llegó a su libro N°22, magnífico como siempre. Otra joya de Ediciones de la Flor.

•Paula, la historietita de la chica pasea-perros con la que Carlos Albiac y Walter Taborda ganaron hace un tiempo el concurso de La Nación, ya está saliendo a todo color en la revista dominical de dicho diario. Atenti, que está copada.

•Y otra minita infartante de los diarios locales, Clara de Noche, llegó a su segundo álbum recopilatorio, siempre con guiones de Trillo y Maicas y los dibujos de Jordi Bernet.

ESPAÑA

•¡¡¡¡ Volvió Tess Tinieblas! La espectacular serie de Germán García vuelve en su propio comic-book regular editado por Camaleón Comics! Por favor, que alguien se acuerde de traerlo!

ITALIA

•Se están reeditando en cuatro álbumes de 96 páginas todas las historias

de cowboys realizadas por Paolo Eleuteri Serpieri, antes de que la rompiera con la muy sobrevalorada saga de Druuna. Este material fue realizado originalmente para las revistas Lancio Story y Orient Express, con guiones de Ambrosio.

DARK HORSE

•Cuarenta artistas de primera línea (entre ellos Kelley Jones, Art Adams, Mark A. Nelson, Guy Davis y Peter Bagge) van a colaborar dibujando un especial de Aliens llamado Havoc, escrito por Mark Schultz. Sale en junio.

•Nexus, la gloriosa serie de Mike Baron y Steve Rude anda floja en ventas, por lo cual pasa a blanco y negro, a partir de su próxima saga, titulada Nightmare in Blue. Nexus empezó hace 15 años en blanco y negro y hacia allí vuelve.

•Irremediablemente mal, en cambio, le fue a Barry Windsor-Smith con su Storyteller, que cierra en el N°12.

•En junio llega una nueva saga de Targan (Le Monstre), una nueva de Hellboy (Almost Colossus) y el esperado Superman/Madman, a cargo de Michael Allred. Finalmente, se está empezando a hablar de un posible (repto: posible) regreso de John Byrne y sus Next Men a Dark Horse para antes de fin de año.

DC

•Mike Baron y Dean Zachary están preparando una miniserie en la que lanzan a los nuevos Hawk & Dove. Otro personaje olvidado que vuelve a la carga es Human Target, escrito nada menos que por Peter Milligan. Will Payton, el Starman creado por Roger Stern a fines de los '80, vuelve en el N°36 de la revista Starman. Y finalmente, los Challengers of the Unknown originales se encuentran con los actuales, en los números 7 al 9 de la revista de estos últimos.

•Sovereign Seven busca levantar las

ventas, con lo cual Superman está de invitado en el N°24. Power Girl hace su ingreso al grupo en el N°25 y Hitman visita a los Sovereigns en el N°26.

•Otra serie que busca repuntar es la interesantísima Scare Tactics. Para esto, cada uno de los miembros del grupo compartirá un especial con un héroe taquillero de la casa. Así se vienen el Impulse Plus Grossout, el Superboy Plus Silther, el Robin Plus Fang y el Catwoman Plus Screaming Queen.

•Legion of Superheroes N°94 viene con una bocha de dibujantes invitados, entre ellos Walt Simonson, Stuart Immonen, Tom Grummett, Paul Pelletier, Val Semeiks, Phil Jiménez y varios más. Dos números después, la Legión celebra el casamiento de... no, mejor no se los cuento.

•Se viene Genesis, una miniserie de cuatro números semanales y muchos crossovers, escrita por John Byrne. El dibujante tentativo es Ron Wagner y se habla de una estrecha relación con los New Gods y otros personajes de



ITALIA PARA LOS ITALIANOS

La movida alternativa italiana parece ser la única forma de mostrar historietas que no se parezcan a Dylan Dog o que no estén hechas por argentinos. Cada vez hay más comics a cargo de jóvenes autores que se juegan por personajes y temáticas un poco menos gastadas.

Entre ellos han cobrado mucha chapa Michele Gelli y Claudia Cangini, creadores de Terry's Angels, una saga de espada y brujería con buenos diálogos, exactas dosis de erotismo y un dibujo que se acerca al manga sin adoptar sus vicios. Los autores se dicen influenciados por Jim Lee, Peter David y Rumiko Takahashi y hace poco se pasaron de la editorial Kaos a la Dynamic Italia, que relanzó la serie con un Nºo.

Otro personaje en ascenso es Gabriel, una monja superheroína creada por Ricardo Secchi y Alessio Beccatti. Gabriel también cambió de editorial (de la Max Bunker a la Phoenix) y, tras un número cero, está protagonizando con mucho éxito su propio comic-book a color.

Ade Capone, guionista y capo de la pequeña editorial Liberty, se está matando para popularizar a su nuevo personaje, Kor One. Junto a varios dibujantes, Capone ha realizado recopilaciones de las primeras apariciones, precuelas, secuelas y mini-comics promocionales. Las historias de Kor One combinan una ciencia-ficción muy osada con combates espectaculares de palo, palo y palo.

Nacida en las páginas de la revista infantil Il Giornalino, L'Agencia Scaciamostri (Agencia Cazamonstruos), creada por Marcello Toninelli, despertó la atención de los grandes y la serie ya se está reeditando en libros que reúnen las mejores sagas del Profesor Van Der Groot y su mascota alienígena, Pico. Dicen que es realmente espectacular.

Así, entre tanta figurita repetida, las pequeñas editoriales italianas apuestan a la calidad de la generación que viene y, de a poco, van encontrando respuesta. Todo un ejemplo que deberíamos seguir por estos pagos. (A.A.)

© Gelli / Cangini



origen divino, como Wonder Woman y Captain Marvel.

•Mientras tanto, los anuales tendrán como tema común la onda pulp. Con el nombre de Pulp Heroes y grandes dibujantes (no se pierdan lo de Alcatena en Adventures) las historias están dentro de la continuidad, pero con una onda distinta.

•Para fin de año se viene el regreso de Thrillkiller (el Elseworlds con Robin y Batgirl), pero esta vez en un prestige, siempre a cargo de Howard Chaykin y Dan Brereton. Y para esas mismas fechas, se lanza un nuevo grupo integrado por importantes personajes místicos del Universo DC.

•Jim Starlin se dibuja el Nº95 de Green Lantern, mientras que un bati-prócer, Norm Breyfogle, se manda los Nºs 65 al 67 de Shadow of the Bat, con guiones de Alan Grant. Felicidad!

•Dos mega-golazos de DC resultaron Unknown Soldier y Resurrection Man, cuyos primeros números ya debieron reeditarse. Especial atención a la segunda de estas series, ya que la Liga

aparece en el Nº2 y Batman en el Nº7.

•Por el lado de Vertigo se larga Junk Culture, una nueva miniserie del genial Ted McKeever y Pride & Joy, cuatro números con buena pinta escritos por Garth Ennis y dibujados por John Higgins. El mismo Ennis larga en Junio The Good Old Boys, protagonizado por Jody y T.C., los dos miserables esbirros de la abuela de Preacher, y para fin de año, Neil Gaiman y Charles Vess estarán en condiciones de presentar su tan esperado Stardust. La queremos ya!

•En Helix, mientras tanto, Garth Ennis y Carlos Ezquerro vuelven con una nueva miniserie de Bloody Mary titulada Lady Liberty; llega Matt Howarth con su la de los Nºs 37 al 40 de Storm Watch, con la primera saga escrita por Warren Ellis, y la de los cinco primeros números de las Teenage Mutant Ninja Turtles versión Erik Larsen. Cool.

•Curse of Spawn Nº9 revela el origen de la infante Angela. Lástima el equipo "creativo", integrado por Alan

McElroy, Dwayne Turner y Danny Miki. Immortal 2, las dos minitas que debutaron en la muy buena miniserie Savage Dragon: Red Dawn, llegan a su propia miniserie a cargo

de su creador, el talentoso Mike Miller. Por otro lado el Chino dibuja el segundo WildCATs/ X-Men (The Silver Age), 48 páginas escritas por Scott Lobdell y protagonizadas por Grifter y una adolescente Jean Grey.

•Se viene la reedición de Darkness, la saga de Garth Ennis y Marc Silvestri, en libritos que reúnen dos números. Por otro lado, Ennis deja la serie en el Nº6, y se viene el inevitable crossover con Witchblade, otro título hot de la línea Top Cow.

•Otras reediciones recomendables son la de los Nºs 37 al 40 de Storm Watch, con la primera saga escrita por Warren Ellis, y la de los cinco primeros números de las Teenage Mutant Ninja Turtles versión Erik Larsen. Cool.

•Curse of Spawn Nº9 revela el origen de la infante Angela. Lástima el equipo "creativo", integrado por Alan

McElroy, Dwayne Turner y Danny Miki. Immortal 2, las dos minitas que debutaron en la muy buena miniserie Savage Dragon: Red Dawn, llegan a su propia miniserie a cargo

de su creador, el talentoso Mike Miller. •Para los cebados de Gen3, se viene en Junio la miniserie de Lynch y parece que para Navidad se larga un especial de los 13 escrito por Alan Moore y dibujado por dos capos que alcanzaron la gloria junto al barbeta: Dave Gibbons y Brian Bolland. Noche de paaaz, noche de amoorr!

MARVEL

•Se confirmó que la miniserie de Venom que termina en Noviembre será la última de la larguísima sucesión de miniseries que se inició en 1992. No se sabe ni dónde ni cómo seguirá la historia de este personaje, pero no creo que a nadie le importe.

•Otra serie que cierra y que sí vamos a extrañar es Untold Tales of Spider-Man, que llega a su fin en el Nº25.

•Atenti a la Uncanny Origins Nº11. Trae la historia completa de Power Man (uno de los protagonistas de la muy recomendada Heroes for Hire) y además, la dibuja el rosarino Pablito Raimondi. Buena esa!

IMAJE

•Jim Lee cierra la aburridísima serie de Grifter y el rubio se



CUIDADO: HOMBRES TRABAJANDO por Mr. Master



• **W ARREN ELLIS** acaba de firmar para participar del Especial Centenario de Dracula que prepara Harris Comics. También participan del

proyecto James Robinson y Alan Moore. Mientras tanto, Ellis deja DV8, que pasa a manos de Len Kaminski. Es curioso, ya que Ellis se hizo conocido cuando reemplazó a Kaminski como guionista de Hellstorm.

• **MARK MILLAR** es el guionista más activo del momento. Junto a su amigo Grant Morrison, firmó con Harris para hacerse cargo de 12 números de Vampirella, y con DC para escribir 12 números de Flash. Pero además está terminando la miniserie de la JLA llamada War in Heaven, en la que debuta Zauriel (el nuevo Hawkman) y esperando que Dave Johnson termine el Elseworlds titulado Superman: Red Son (el del Superman soviético), para empezar a escribir versiones "rusas" de Batman, Wonder Woman y otros héroes de DC. Tanto laburo tiene Millar, que se dio el lujo de decir que no cuando Jim Lee le ofreció suceder a Ellis como guionista de DV8.

• Ya que mencionamos a la Liga de Grant Morrison, digamos que el crossover con los WildCATs está confirmado para el verano yanki. El guión del cómic es demente está siendo dibujado por **VAL SEMEIKS**, que acaba de terminar el anual de Silver Surfer, escrito por J.M. De Matteis.

• También nombramos a Vampirella, que en junio comparte un crossover con los WetWorks, escrito por **STEVEN GRANT** y dibujado por Sean Shaw. Grant se quedó sin laburo por el cierre de Grifter, pero parece que se hace cargo de la serie regular de Wetworks, junto al glorioso veterano Gil Kane. Paralelamente, pero siempre dentro de WildStorm, Grant se integra a la línea Homage con Damned, un personaje que creó junto a Mike Zeck. La idea original era publicarlo en DC, pero parece que el Chino Lee puso más plata y la miniserie (que empieza en junio) fue a parar a Image.

• **GIL KANE**, por su parte, aceptó la convocatoria de Mark Waid, que lo invitó a ilustrar varias páginas del libro de Iris Allen, que cuenta la vida de su esposo, el segundo Flash. El libro sale para Navidad siempre y cuando no se produzcan más demoras, como la que motivó el alejamiento del primer dibujante convocado, Mike Wieringo.

• **MARK WAID**, Bryan Augustyn y Humberto Ramos siguen adelante con Ash: Cinder & Smoke, la miniserie protagonizada por el personaje de Joe Quesada. Ni bien termine esa saga, Ash se lanza en una nueva serie mensual, escrita (aunque sea por ocho números) por **JAMES ROBINSON**, otro aspirante al título del Guionista Más Activo, que planea mostrar un encuentro entre el superbombero y Chance Falconer, la protagonista de Leave it to Chance.

• También en la editorial de Joe Quesada, está a punto de empezar Crimson Plague, la serie escrita y dibujada por **GEORGE PEREZ**. Esto, sumado a su regreso a Avengers, forzó a Pérez a abandonar su tarea como entintador de Teen Titans a partir del N°12. De todos modos, antes de empezar con Avengers, se va a mandar un especial de Starfire, a la que piensa traer de regreso a la Tierra y a los Titans.

• **RODOLFO DAMAGGIO** acaba de terminar la adaptación al cómic de la peli



© George Perez

Batman & Robin y ya se puso a trabajar en un nuevo Batman vs. Predator, cuatro numeritos que estarán listos para fin de año.

• El impresionante Batman/ Captain America cebó al maestro **JOHN BYRNE** para seguir escribiendo y dibujando historias del bati-oreja ambientadas en la Golden Age. Por eso está preparando una miniserie de cuatro prestigios (obviamente con sello Elseworlds) llamada Generations, que cuenta el primer encuentro entre Batman y Superman, pero en 1939.

• Otra historia de Superman que llevó el logo de Elseworlds fue la gloriosa Superman: Metropolis. La cosa anduvo muy bien, tanto que **J.M. LOFFICIER** y **TED MCKEEVER** ya están preparando una secuela, titulada The Cabinet of Dr. Arkham, en la que hace su aparición Nosferatu, el Batman de Metropolis. Estará listo, con mucha suerte, a fines del '98.

• Tras recibir una hermosa patada en el orto de parte de Marvel (ver nota), el amigo **ROB LIEFELD** sorprendió con el siguiente anuncio: Junto a Jeph Loeb, Stephen Platt y Jon Sibal (el equipo que lo acompañaba en Captain America) planea lanzar en su propia editorial una "nueva" serie llamada Agent: America, que narra las aventuras de un superhéroe patriótico de los '40 que es reactivado para combatir el mal. Realmente increíble.

• **ALAN DAVIS** anda con ganas de laburar. Después de su Gen3 Bootleg se puso a trabajar en una historia corta para el N°100 de Legion of Superheroes y prepara, entre otras cosas, una saga en tres prestigios de la Justice League con onda Elseworlds que saldrá en el '98. También tiene en carpeta un proyecto para Marvel (ver nota).

• **MIKE GRELL** también anda buscando revancha y promete para antes de fin de año un milésimo regreso de su clásico Jon Sable Freelancer. A ver qué pasa.

• Finalmente, **FRANK MILLER** está terminando una saga grossa de Sin City, llamada Family Values. La novedad es que estas 120 páginas no serán serializadas en comic-books, sino que salen directo en el formato de graphic novel.

• **Psylocke** y **Angel** protagonizan una miniserie de cuatro partes escrita por Ben Raab y dibujada por Salvador Larroca. También se está hablando de una miniserie del Hellfire Club y de series regulares para dos personajes patéticos: Maverick y Domino. Entre tanta bófila, se viene un especial de Strong Guy con onda humorística que puede andar.

• Tangencialmente enganchada con la maraña mutante está Daydreamers, una interesante trilogía con guión de J.M. DeMatteis y dibujo de Martin (Aquaman) Egeland. Los protagonistas son Artie, Leech, Franklin Richards, Man-Thing, Howard the Duck y una chica alienígena. Parece weirdo, pero copado.

• También se vienen la miniserie de Hércules (por Tom DeFalco y Ron Frenz, recordado equipo de Thor y Thunderstrike) y un nuevo especial en joda con Impossible Man, escrito por Tom (Legion) Peyer.

OTRAS

• El 11 de Marzo falleció en Connecticut el veterano historietista Stan Drake, famoso por su tira The Heart of Juliet Jones (El Corazón de Julieta) y por haber continuado Blondie tras la partida de Chic Young. Ganador del premio de la National Cartoonists Society en 1969, 1970 y 1972, la influencia de Drake persiste en los trazos de Neal Adams y Bill Sienkiewicz, que reconocen haber aprendido a dibujar

caras de mujer copiándolas del difunto maestro. Drake tenía 75 años.

• Bone N°27 se atrasó muchísimo, porque Jeff Smith debió someterse de urgencia a una operación de ojos. Además, el Disney Adventure Digest comenzó a reeditar todo Bone desde el principio y a color, pintado por Tom Luth.

• The Griffin, un personaje de Dan Vado que pasara brevemente por DC, vuelve en una serie a cargo de su creador y un nuevo dibujante, Phil Allora. Edita Amaze Ink, la misma editorial que en junio presenta nuevas tropezadas de los geniales Milk & Cheese, siempre fruto de la maléfica mente de Evan Dorkin.

• Maximum Press se au-

to-relanza con una saga llamada Judgement Day, a cargo de Alan Moore y una horda de dibujantes que incluye a Dave Gibbons, Keith Giffen, Dan Jurgens, Chris Sprouse, Adam Pollina, Ian Churchill y por supuesto, el dueño de la pelota, el querido Rob Liefeld.

• The Tick vuelve al cómic con un número cero titulado The Tick's Back, a cargo de Eli Stone. Desde Agosto, la serie vuelve a la periodicidad mensual.

• Acclaim relanza al principal villano de la anterior continuidad de Valiant, el jodidísimo Master Darque, en una saga titulada Darque Passages, escrita por Christina Z (Witchblade) y dibujada por Leo Manco. Una masa.

AGENDA ARGENTA



PRIMICIA EXCLUSIVA! El regreso del EL ETERNAUTA



Parece un sueño, pero es realidad. A partir del mes de junio, la revista Nueva, que sale con la edición dominical de los principales diarios de Córdoba, Tucumán, Rosario, Bahía Blanca, Mendoza y Río Negro, presentará todas las semanas un episodio de El Eternauta: El Mundo Arrepentido. Se trata de una saga completamente nueva, que marca el esperadísimo regreso del mítico Juan Salvo a las páginas de la historieta. El Mundo Arrepentido es, además,

la primera historia de El Eternauta realizada originalmente a color por computadora, y se desarrolla en 48 páginas, a razón de una por semana.

Ahora bien, ¿qué pasa con aquellos que no estamos entre los 500.000 lectores que reciben todos los domingos la revista Nueva junto con su diario? Ahí la cosa es más incierta, ya que la empresa que encargó esta nueva saga del Eternauta tiene la opción de editarla en un álbum de circulación nacional una vez que esté completa. Esto no significa que se va a editar en álbum, sino simplemente que existe la opción. Será cuestión de esperar y ver qué pasa el año que viene, cuando El Mundo Arrepentido se haya terminado de serializar.

Por supuesto, una noticia de esta magnitud nos llevó a charlar con el maestro Francisco Solano López, co-creador y dibujante -una vez más- de El Eternauta. Entre otras cosas, Solano atribuyó el fracaso de los dos proyectos anteriores para revivir al Eternauta en el diario Clarín, a distintas desinteligencias y al tinte excesivamente político de las historias propuestas por los dos guionistas tentativos, Ricardo Barreiro y Juan Sasturain. Finalmente, la difícil tarea de retomar la saga de Juan Salvo quedó en manos de Pol (Pablo Maiztegui), habitual colaborador y guionista de Solano López. "A Pablito no lo elegí por descarte", aclara Solano, "sino que él me presentó un proyecto para una saga larga, de unas 200 páginas, que a mí me gusta muchísimo y

que tengo muchas ganas de dibujar". Sin embargo, cuando surgió esta posibilidad en diálogo con la gente de ADISA (la Asociación de Diarios del Interior que edita Nueva), Solano y Pol prefirieron abocarse a una historia más breve, para no comprometerse durante tanto tiempo.

Además, para esta historia, los editores pidieron expresamente que la acción transcurriera en el Interior del país y Pol optó por un escenario de su Córdoba natal: el Cerro Uritorco. Allí empieza la aventura cuando un grupo de jóvenes activa un sensor para captar presencias alienígenas. Las ondas de este sensor se combinan con la extraña fisonomía molecular del Eternauta y lo atraen como un imán hacia nuestra dimensión, abriendo una brecha espacio-temporal. Por esa misma brecha se cuela la nave de una raza extraterrestre, que venía persiguiendo a Juan Salvo, y ahora este se ve obligado a lograr, de alguna manera, que estos humanoides con cabeza de vaca abandonen cuanto antes nuestro planeta.

Esta historia, colateral a la saga central del Eternauta, transcurre en 1999 y es uno de los tantos viajes por el espacio-tiempo que Juan le narra al guionista Germán en los últimos tramos de la obra original que, por otra parte, festeja este año su 40º aniversario.

Por iniciativa de Pol, los autores agregaron al traje que luce Juan Salvo en la primera saga, el símbolo del infinito. Pero la idea es que este símbolo trascienda la función meramente decorativa para convertirse en el receptáculo de algún sistema operativo.

Y sí, hoy nos toca a los porteños envidiar a nuestros amigos del Interior, ya que ellos serán testigos directos del regreso más esperado de todos los tiempos. En junio, Juan Salvo y uno de sus padres, el glorioso Solano López, salen una vez más a recorrer las infinitas dimensiones de la aventura. No se lo pierdan. (AA)



AGENDA ARGENTINA

AGENDA ARGENTINA



© Lallier Slavich



© DC Comics

• DOS TALLERES DE PRIMERA

El maestro Horacio Lalia acaba de inaugurar un nuevo ciclo en su taller de historietas, con sede en Espora 1128, Ramos Mejía. Si querés ser un alumno más del creador de Nekrodamus, el Inspector Bull y tantos otros, llamá ya al 659-7466 y prendete.

Y además el 7 de Mayo se reinician las clases del taller de Quique Alcatena, que funciona en el local del Club del Comic de Santa Fe 1931. Para pedir información llamá al 812-3000 y sumate a las huestes de este verdadero maestro jedi del comic. (A.A.)

• CUADRANTE TREK

Mientras rompen los kinotos para que podamos ver en los cines argentinos la interesantísima First Contact, los fans de Star Trek agrupados en Cuadrante Argentina se reúnen una vez por mes en el Centro Cultural Torquatto Tasso a charlar y a mirar capítulos de las series en pantalla gigante. La próxima cita es para el 10 de Mayo a las 14.30, siempre en Defensa 1575. Beam me up, Scotty! (Mr.M.)

• EL CUARTO DE CACERES

Germán Cáceres, prolífico novelista argentino, acaba de editar su cuarto libro acerca de otra de sus pasiones: la historieta. Después de Charlando con Superman, Oesterheld y Así se lee la Historieta, nos llega (cortesía de la Editorial Almagesto) El Dibujo de Aventuras, donde Cáceres reúne una larga serie de artículos y reportajes publicados en Fierro entre 1989 y 1992, más algunos artículos para otros medios y un par de trabajos inéditos. En cuanto a los ensayos, se destacan el de Batman y el de Tintín, mientras que los reportajes recorren las trayectorias y los sentires de capos de nuestra historieta como Cacho Mandrafina, Jorge Zaffino, Oswal, Albiac, Barreiro, Lalia, Lucho Olivera, Sanyú y algún otro. Sin duda, esta colección de entrevistas es lo que hace realmente recomendable este libro, sobre todo para los que no solían leer y guardar la Fierro. (A.A.)

• SE VIENE EL HISTORIETAZO

El Historietazo es una convención que tiene por objeto celebrar la historieta argentina. La misma se llevará a cabo entre el 23 y el 25 de Mayo en el Espacio Cultural Marcos Urbano, Acevedo 462, Capital. Los organizadores prometen proyecciones; stands de comiquerías, editoriales, fanzines y clubes de fans, y charlas y talleres a cargo de Quique Alcatena, Fernando Calvi, Ariel Olivetti, Gustavo Desimone, Alberto Saichann, Francisco Solano López, Oswal, Rubén Meriggi y varios más. Allí estará Comiqueando, allí estará la inevitable charla a cargo de nuestro ubicuo director y esperemos que también estén todos ustedes para apoyar esta nueva y valiosa iniciativa. (Mr.M.)



FANZINES

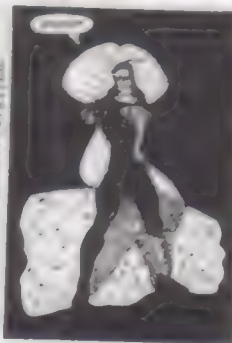
AVES RAPACES E! LAS CALLES

Hemos recibido el Nº1 de Rappaz Hood, donde Rubén Goñi nos cuenta una historia repleta de pandillas, trompadas, balazos, hermandades, rivalidades y traiciones con música de rap. El guión está bien llevado y los dibujos son claros y portentosos, aunque la tinta está un poco "tímida". Este Rappaz Hood es una propuesta original y bien hecha, que se consigue en las comiquerías. (H.B.)

PAJO Y AL BOLSON

Cuando El Bolsón fue de los lugares más bellas que ha conocido una llega el Nº1 de Patacomix, una muy buena propuesta con impecable edición. Las dos primeras historietas se destacan por el tratamiento poético y potente de los textos y las imágenes, la tercera combina muy bien el humor y la crítica y la última es una contundente historia de ciencia-ficción con un dibujo todavía un poco "clarito" pero que amaga cosas. Continúa la publicación una completísima nota con el maestro Carlos "Chingolo" Casalla y algunas cosillas más. Los chicos de El Bolsón pelaron esta Patacomix que, por dos pesitos, es una bi-coca. Buscala en comiquerías. (H.B.)

Nos llegó el Nº1 de El Cobra, un comic-book subte con 52 páginas, tapa a color y muy buena impresión. Aquí Carlos Lacal y Fabián Lavallén narran la primera historia de este violento justiciero que no está mal, pero se ve obstaculizada por un dibujo al que todavía le falta bastante (traten de no copiar dibujos de otros comics) y por el exceso de viñetas-página. Por ahí en 32 páginas se podía contar la misma historia con más fuerza. En fin, por ser el primer número y por la muy buena calidad de la edición, se pueden pagar los dos pesitos que vale El Cobra y esperar que la cosa mejore. Aguantel (A.A.)



BAMZAAAiiii!

Como no hay dos sin tres, salió el tercer número de Kamikaze, dando la historia del sacado y cinico asesino va cobrando forma. La cosa se ha puesto buena, con algunos toques muy ingeniosos y un dibujo potente y con garra. Es francamente destacable el laburo que está haciendo Sebastián Ramseg con Kamikaze, tratando de hacer crecer a sus personajes con buenos diálogos y desarrollando su propio estilo de dibujo. Como recompensa del posteo, tapa y contraportada a color. Buscá al Kamikaze los domingos en el Clarín, que Rivadavia, o llamá al 622-2658. (H.B.)



MegaUltraFanzine Comics Nº5, con un reportaje a Alan Grant, sobre Hago Pato y Garry y cuatro historietas breves pero divertidas y con muy buenos dibujos. Fuerza!

El Extranº2, la nueva creación de Gabriel Peralta sigue mostrando el impactante origen de quien será el "Warblade" del universo de The Next.

•Especial Tangol: es la nueva propuesta de Pablo Zweig, con un nivel impresionante. Chistes, historietas y un poster, que harán las delicias de tangueros y comiqueros por igual.

•Quintessence II o las historias de una serie de los X-Files, con los personajes de X-Files, más una nota sobre William "Quintessence" Shalton, Tapa a color.

•En el Exterior de la Realidad Nº5, el número del mes, más de X-Files, presenta un informe sobre fenómenos paranormales argentinos, historias de episodios de la saga de Fox Mulder y Dana Scully. Los temas y comics siempre en torno a la saga de Fox Mulder y Dana Scully. Los temas siempre para destacar acá es el formato, demasiado grande y difícil de leer.

El resto, pulenta

EL CLUB DEL COMIC

RULES!

X-MEN
ES LO MAS

QUE LA FUERZA
TE ACOMPAÑE

EL MANGA
ES COOL

AGUANTE
STAR TREK

VIVA
X-FILES

• TODOS LOS COMICS

• MUÑECOS, POSTERS,
VIDEOS!

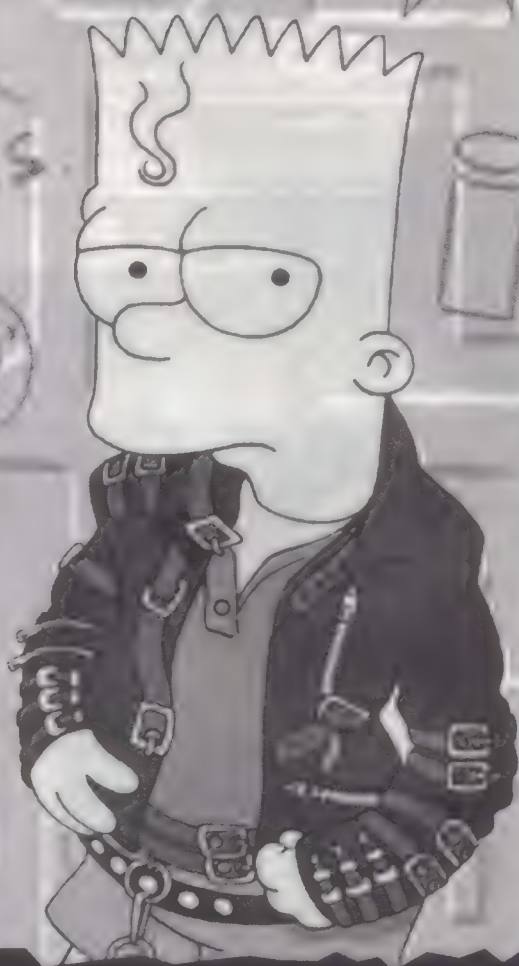
• REMERAS, JUEGOS DE ROL

• FIGURAS Y CARD-GAMES

• COMPRA, CANJE, VENTA

• SUSCRIBITE Y

YO PAGA MENOS!
de ROBOTECH



MONTEVIDEO 27 - 363-7252 - CP: 1019

DE LUNES A SABADOS DE 10 A 20 HS

SANTA FE 1931 - 812-3000 - CP: 1123

DE LUNES A JUEVES DE 10 A 22 HS, VIERNES Y SABADOS DE 10 A 24 HS, DOMINGOS DE 14 A 22

➔ Y MUY PRONTO EN AV. CORRIENTES 1620

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS DE

EDITORIAL FORUM (ESPAÑA)
EDITORIAL VID (MEXICO)

VENTAS POR MAYOR Y MENOR - ENVIOS AL INTERIOR

Y TAMBIEN CONOCE

EN AVELLANEDA:

• Mitre 634 Loc.19

EN RAMOS MENA:

• EL REINO DEL COMIC

Av. Rivadavia 14045

Galeria La Strada Loc.37

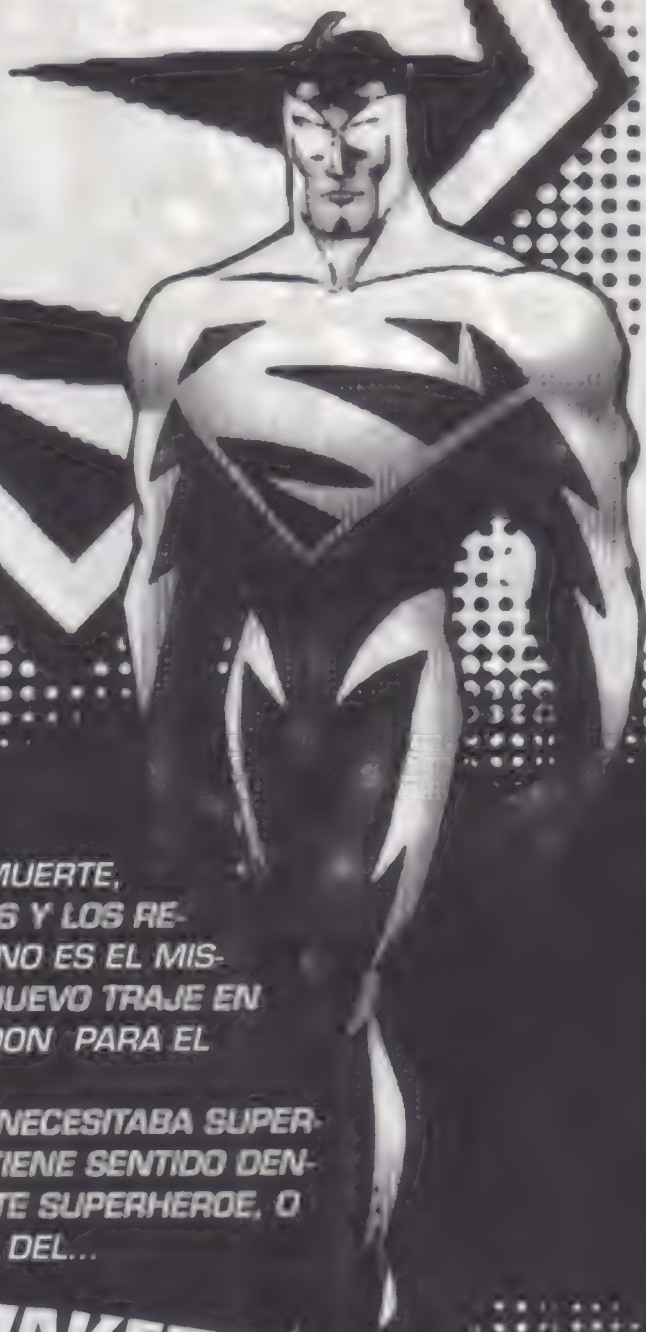
EN ROSARIO:

• PURO COMIC

Balcarce 1428

• TOTEM COMICS

San Martin 1405



**VOLVIO DE LA MUERTE,
PERDIO LOS PODERES Y LOS RE-
CUPERO, PERO AHORA NO ES EL MIS-
MO; NUEVOS PODERES, NUEVO TRAJE EN
ESTE NUEVO SUPER-SACUDON PARA EL
HOMBRE DE ACERO.
¿COMO SE LLEGA A ESTO? ¿NECESITABA SUPER-
MAN ESTA RENOVACION? ¿TIENE SENTIDO DEN-
TRO DE LA HISTORIA DE ESTE SUPERHEROE, O
ES SOLO OTRA MANIOBRA DEL...**

SUPERMARKETING

POR DIEGO ACCORSI





Retornando en donde dejamos en la última nota de Superman que hiciera con Rafa de la Iglesia (ver Comi- queando nº 1), la Caída de Metrópolis nos de- ja a una ciudad destruida y a un clon de Luthor en coma (culpable de graves crímenes). Tras Zero Hour, -en donde aprovechan para reintrojertarle un personaje en la continuidad de Clark Kent (ver Comi- queando nº 6, Hora Uno)- Metrópolis vuelve a estar como siempre, y todo vuelve a la normalidad.

Sería muy fácil llenar estas páginas contándoles número a número que pasó en los títulos del Hombre de Acero desde ese momento hasta ahora, pero es tan innecesario como pesado. Quien quiere saber exactamente qué pasa número tras número, se compra la revista o la lee de arriba (así hice yo, que no tengo el aguante para soportar cuatro revistas de Superman por mes). Tras haber leído todo eso de un saque -experiencia que no le recomiendo a nadie-, llegué a algunas conclusiones. La primera es que tanto Mike Carlin como su sucesor Joe Cavaliere, los coordinadores de los cinco títulos de Superman saben cómo lograr que los diferentes artistas de las diferentes revistas, laboren todos para el producto, respetándose y ayudándose, más allá de las diferencias del nombre de la revista. Gracias al trabajo de Carlin y Cavaliere es que Superman tiene una revista semanal, con cinco nombres diferentes y equipos de artistas rotativos.

Otro punto a favor de este equipo creativo es Karl Kesel, que -aunque me encanta como entintador y no ejerce- realiza una muy loable tarea como guionista de *The Adventures of Superman*, que, con la incorporación de Stuart Immonen en los dibujos, convierten a este título en el mejor de la Super-family. A pesar de ser coordinador que controla directamente la continuidad, Kesel logra darle su toque de calidad a su revista, generalmente, usando mucho al Universo DC.

La otra conclusión, que responde un poco a la pregunta del copete (¿Necesitaba Superman esta renovación?), es ver el cómo funcionan las historias de Superman, viéndolas todas juntas, desde lejos.

En todas se muestran dos niveles: el protagonístico (generalmente es Superman peleando contra algo) y uno (o varios) secundarios, generalmente, los subplots que salen a la luz más adelante. La articulación es más o menos así: Superman pelea con algo (más adelante nos extenderemos en esto), subplot emocional con personaje de Metrópolis + subplot de un nuevo "algo para pelear", al número siguiente Superman gana su pelea, el subplot "algo para pelear" crece por sobre el emotivo, para que al número siguiente, el "algo para pelear" pase a ser lo protagonístico, lo emotivo sigue como subplot secundario y aparece un nuevo "algo para pelear" que tardará los números que tarde Superman en vencer al otro, para ocupar el protagonismo. Como variación, a veces lo emotivo secundario, puede ocupar el protagonístico cuando se acerca mucho a Clark, pero no puede faltar el "algo para pelear".

En esa categoría, encontramos una gama muy corta:

- 1) Vuelta de Villano clásico (Brainiac, Mr. Mxyzptlk o el Parásito).
- 2) Nuevo Villanito Sin Chapa (Barraque, Antimatter, Riot y un etcétera patético y olvidable).
- 3) Robots Varios (ya sean de otros mundos o creados por Luthor).
- 4) Monstruos Varios (de Cadmus o por el curro de Satanus y su droga que crea monstruos místicos, elemento del cual abusan para generar enfrentamientos boludos de Superman contra alguien a quien no le puede ganar de un soplo).
- 5) Extraterrestres al Por Mayor (si bien muchos se pueden incluir en las categorías Monstruos o Robots, el uso intensivo de visitantes de otros mundos es destacable, y extremadamente fácil).





Subplots Emocionales. Los personajes secundarios de Superman, ya son parte de la familia de los lectores asiduos, que siguen sus historias con la misma pasión que los combates del Hombre de Acero. Así podemos ver a Cal Grant y su problemático ascenso en la WGBS; Jimmy Olsen renunciando al Daily Planet, su desempleo, su incorporación a la cadena televisiva y su rápido ascenso al estrellato.

El negro del Daily Planet Ron Troupe con Lucy Lane, hermana de Lois, ex de Jimmy; cómo Perry White y su señora afrontan la adopción de un hijo negro, luego el cáncer de Perry, y por supuesto, la siempre conflictiva Lois Lane, que además de su subplot romántico telenovelistico con el Hijo de Kriptón, tiene sus propias escapadas como periodista de acción.

A grandes rasgos, la serie no es buena. El hecho de tener que crear eventos impactantes lleva a despropósitos aberrantes como los insultos y desaprovechadísimos números de Zero Hour; la mala broma del Dead Again; la repulsiva y mentirosa Muerte de Clark Kent (contra el imbecil de Conduit, gran creación de Zero Hour); el paupérrimo Trial of Superman, donde Steel, Superboy, Supergirl, Erradicator y Alpha Centurion juegan el rol de estúpidos; la ruptura del compromiso entre Lois y Clark, peor que una novela de Andrea del Boca; la abominable saguía Identity Crisis; el casamiento, traído de los pelos porque se casaban los protagonistas de la serie televisiva Lois & Clark (¿Se fijaron que cuando Clark se corrió el pelo, Superman también? No, pero si la gente de Metrópolis no puede ser más boluda); la luna de miel con un Superman sin poderes, que igual sale a frenar el crimen caminando con su traje y el desastroso Revenge Squad, entre otras.

Pero también puedo rescatar algunos puntos a favor, como la Noche de los Cien Ladrones (Adv.520), el secreto de la reconstrucción de Metrópolis (Adv.522), el regreso de Luthor enganchado con Underworld Unleashed en Superman the Man of Tomorrow nº3, y podríamos agregar al nuevo y mejorado Hombre de Acero... ¿o Hombre Eléctrico?



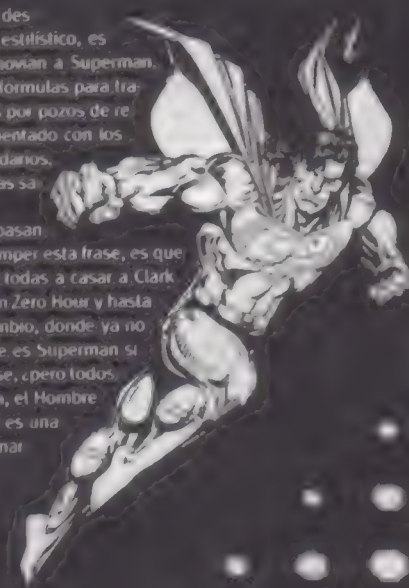
EL ULTIMO CURRO DE KRIPTON

Cuando "murió" Superman a manos de Doomsday, los que de esto la manyamos larga, apostamos todas nuestras fichas a que no duraría mucho tiempo en la tumba. Superman es el primer y más grande héroe: es un símbolo y por sobre todo, es un producto reconocido y vendido en todo el mundo. Motivos sobaban para dar se cuenta de que la resurrección del superhombre estaba muy cerca, y así fue. Gracias al Reinado de los Superhombres, pudimos ver una de las mejores historias de Superman, aunque muchos se sintieron decepcionados porque el personaje no sufrió ningún cambio real (el pelito largo no es gran cosa). Las quejas apuntaron a que no tuvieron hue vos para dejarlo muerto más tiempo, que no se animaron a modificarle lo mas mínimo los poderes, ni siquiera el traje... y tenían razón (creo que el traje negro con las munequeras y la S plateada, es el mejor traje que le vi a Superman en mi vida).

Ahora bien. Como podemos ver, des pués de ese desmenuzamiento estilístico, es obvio que los engranajes que movían a Superman, estaban oxidados, que repetían fórmulas para tratar de crear impactos, separados por pozos de re lleno entre saga y saga, condimentado con los dramas de los personajes secundarios, los villanos de cuarta y las malias sa-lames.

"A Superman nunca le termina pasan do nada". Con la intención de romper esta frase, es que Carlin se decide de una vez por todas a casar a Clark con Lois, a sacarle los poderes en Zero Hour y hasta a aprobar este nuevo último cambio, donde ya no nos podemos dar cuenta de que es Superman si no nos avisan. El traje, vava y pase, ¿pero todos los poderes? ¿Es este Superman, el Hombre de Acero, el Hijo de Kriptón? ¿O es una triquinuela más de la gente de mar keting para levantar la venta de los títulos un par de

meses?



Durante el tiempo en que el Sun-Eater tapó al Sol, las células de Superman comenzaron a quemar la energía que poseían almacenadas, hasta agotarse por completo. Recordemos que los poderes de Kal-El vienen de la exposición a los rayos de un sol amarillo y que su cuerpo funciona a manera de una gran batería. El no necesita comer, su energía viene directo del Sol. Pero sin un sol amarillo, al usar los poderes se le iba gastando su reserva hasta que, poco a poco, se terminó convirtiendo en un ser humano normal.

PERDIDO POR PERDIDO

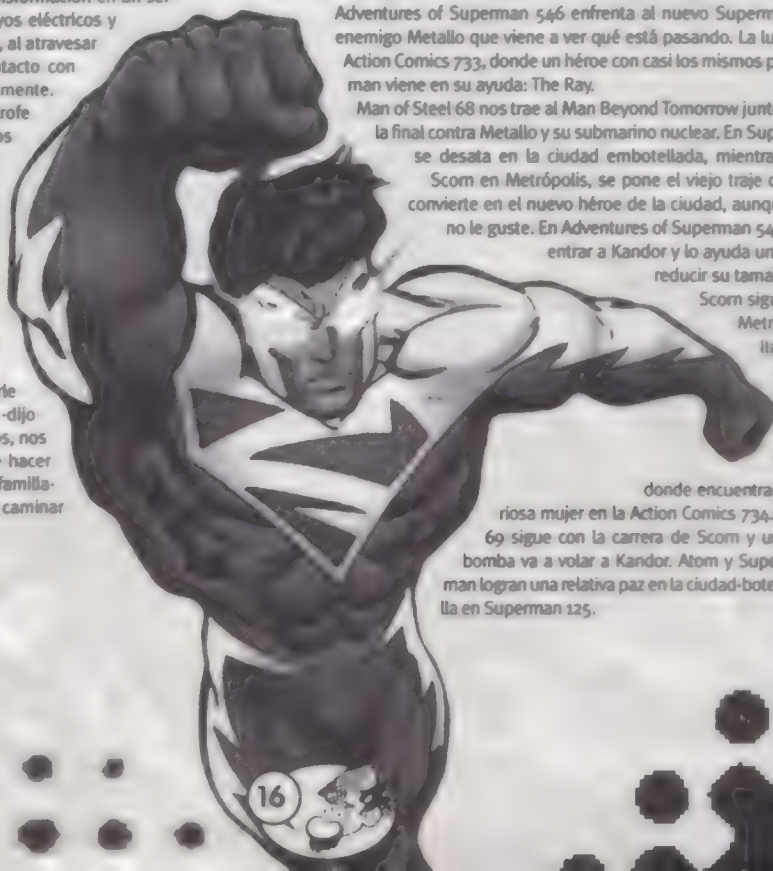
En la saga titulada *Power Struggle*, la Legión de Superhéroes, Guardian y los científicos del Proyecto Cadmus y hasta los New Gods ayudan a Superman para que recupere sus poderes. Por supuesto, al ser introducido dentro del corazón de un sol protegido por una Mother Box, termina por recuperar sus poderes. Pero el capítulo más interesante de la saga es el tercero, en la Antártida. El Hombre de Acero llega a una estación científica en la que ha "despertado" bajo la tierra a una especie de energía consciente. El "ser" de electricidad atraviesa a Superman, como queriéndolo habitar y lo deja casi muerto. En un segundo intento por deshacerse de la "criatura", Supes se deja ocupar por la energía que logra enviar como una transmisión al espacio exterior. Acto seguido, va a su Fortaleza de la Soledad y se pega un baño en la cámara de rejuvenecimiento kryptoniana, pero sus poderes no vuelven.

En la Superman 120 (To Be a Superman, un numerito muy simpático), el Profesor Hamilton le realiza unas pruebas para medir sus retornados poderes y las máquinas explotan sobrecargadas de energía eléctrica, pero nadie le da mucha bola. En Superman 122, Clark se acerca a una tostadora eléctrica y esta se destruye sobrecargada. Luego, él se da cuenta de que su mano atraviesa una jarra de café, que no puede agarrarla. Cuando va a frenar a unos criminales, le tiran balas y lo atraviesan. En su Fortaleza kriptoniana, Superman se acerca a la botella que contiene a Kandor y es absorbido dentro, como a otra dimensión. Logra volver, y se deduce que algo cambió en él.

Acto seguido, en *Adventures of Superman* 545, el descontrol es total. Kal-El se empieza a convertir en un ser de energía, que se puede hacer intangible y electrificar cosas. En una pelea contra el Atomic Skull (que sigue en la *Action Comics* 732), este héroe (ya no me animo a decirle Superman) descubre que si bien no puede volar, puede teleportarse a voluntad a la velocidad de la luz y su transformación en un ser energético es completa. Tira rayos eléctricos y hasta magnéticos de las manos y, al atravesar una computadora, entra en contacto con toda su información, directo a su mente.

Tratando de evitar una catástrofe con barriles llenos de desperdicios radioactivos, rayos de sus dedos absorben toda la radiación y ya la transformación es irreversible. Superman es un ser de energía condensada, que cuando se solidifica se transforma en un ser humano normal. Clark no es más invulnerable. Las balas ya no le rebotan a Superman, ahora lo atravie-

"Pensamos que era tiempo de hacerle las cosas más difíciles a Superman -dijo Joe Cavaliere-, y como ya lo matamos, nos pareció que lo que teníamos que hacer era darle poderes que no le sean familiares y que tenga que aprender a caminar de nuevo".

**TRIBUNA CALIENTE**

Para garantir a sua satisfação comq...

[illegible]

TODO NUEVO

Cuando Superman fue absorbido dentro de la "dimensión" de Kandor y pudo salir (Sup. 122), alguien más salió con él: el poderoso príncipe Scom, un grandote con cabeza de certero. Y contra él debe enfrentarse este inexperto Superman en la Man of Steel 67, para terminar haciéndose amigos. Superman 123 trae una tapa fluo, y adentro nos presenta el nuevo traje y logo. Este traje funciona a manera de contenedor de la energía que es ahora el héroe, pero el misterio es quién se lo fabricó; el Profesor Hamilton, Kitty Faulkner de STAR Labs, un robot kriptoniano de su Fortaleza de la Soledad y hasta una misteriosa mano en Lexcorp son los responsables.

Adventures of Superman 546 enfrenta al nuevo Superman contra su viejo enemigo Metallo que viene a ver qué está pasando. La lucha continúa en la Action Comics 733, donde un héroe con casi los mismos poderes que Superman viene en su ayuda: The Ray.

Man of Steel 68 nos trae al Man Beyond Tomorrow junto al kandoniano en la final contra Metallo y su submarino nuclear. En Superman 124 el caos se desata en la ciudad embotellada, mientras que el príncipe

Scorn en Metrópolis, se pone el viejo traje de Superman y se convierte en el nuevo héroe de la ciudad, aunque a Booster Gold no le guste. En *Adventures of Superman* 547 Superman debe

entrar a Kandor y lo ayuda un héroe que puede reducir su tamaño y entrar: Atom.

Scorn sigue descollando en
Metrópolis contra vi-
llanitos, mientras

Superman y Atom deben parar una guerra civil en Kandor.

donde encuentran a una miste-

riosa mujer en la Action Comics 734. Man of Steel 69 sigue con la carrera de Scorn y una bomba va a volar a Kandor. Atom y Superman logran una relativa paz en la ciudad-botella en Superman 125.

E n la Adventures of Superman 548 Superman cree que el culpable de su cambio es Lex Luthor, y va a visitarlo junto al Phantom Stranger. El Superman Annual 9 se desencadena cuando aparece un doble de Jimmy con un dragón tatuado y la pista lleva a Superman, Lois, Jimmy y Bibbo a la problemática nación de Bhutan. Y a partir de la Action Comics 735, Scorn se enfrenta a Saviour y a toda una serie de villanos de segunda del ex-Hombre de Acero.

¿Cómo se las arreglará Superman para controlar sus nuevos poderes? ¿Cómo hará Clark Kent para adecuarse a su nueva vida de ser humano normal?

SEGUIME LA SAGA

PEEK PRESSURE

(S:MOS nº 0, SUP nº 0, AOS nº 0 y AC nº 0)

La noche en que cae el cohete de Kal, muy cerca de ahí nace Kenny Braverman, a quien la radiación convertirá en un chico enfermizo y, con el tiempo, en un ser capaz de tirar rayos de kryptonita. Kenny odia a Clark porque le ganaba en todo en la escuela, y transformado ahora en Conduit, va a matarlo.

DEAD AGAIN

(S:MOS 38, SUP 94, AOS 517, AC 704, S:MOS 39, SUP 95, AOS 518, AC 705, S:MOS 40, SUP 96 y AOS 519)

En la tumba de Superman aparece un cadáver y todas las pruebas indican que es el verdadero. El otro se pone loco, sabiéndose real, y va tras sus enemigos tratando de ver quién le hizo esta cama.

THE DEATH OF CLARK KENT

(S:MOS 44, SUP 100, AOS 523, AC 710, S:MOS 45, SUP 101, AOS 524, AC 711 y S:MOS 46)

Conduit sabe el secreto de Superman y va contra todos los amigos y parientes de Clark.

THE TRIAL OF SUPERMAN

(S:MOS 50, SUP 106, AOS 529, AC 716, S:MOS 51, SUP 107, AOS 530, S:MOT 3, AC 717, S:MOS 52, SUP 108 y AOS 531)

Un tribunal alienígena juzga culpable a Kal-El por la muerte de todos los kryptonianos, ya que fue un El quien impidió a los kryptonianos salir de su mundo. Superman escapa de prisión y es perseguido. Encima de todo, se mete el Cyborg en el medio.

UNDERWORLD UNLEASHED

(AOS 520 y S:MOT 3)

Un desenfadado y poderoso Hellgrammite sacude a la Metropolis S.C.U., se revela el pacto secreto de Luthor con Neron y el epílogo de su participación en ese evento.

IDENTITY CRISIS

(AOS 536, AC 723, S:MOS 58 y SUP 114)

Brainiac mete a Superman en el cuerpo de un chico y él se apodera del cuerpo de Supl. Este pibe, por su parte, está medio loco porque se cree Superman.

THE BOTTLE CITY

(AC 725, S:MOS 60 y SUP 116)

Innecesaria reaparición de Kandor en poder del villano intergaláctico To-los, que colecciona guerreros en su ciudad botella para poseerlos y ataca a Superman para meterlo en su colección.

FINAL NIGHT

(SUP 117, AOS 540, AC 727 y S:MOS 62)

Primero un problema menor en su Fortaleza, la gran aparición del nuevo Ferro, el relato de cómo Superman va perdiendo los poderes y un paralelo entre la destrucción de Krypton y el final de la Tierra.

POWER STRUGGLE

(SUP 119, AOS 542, AC 729 y S:MOS 64)

Superman está sin poderes por culpa de Final Night y trata de recuperarlos, pidiéndole ayuda a algunos amigos.

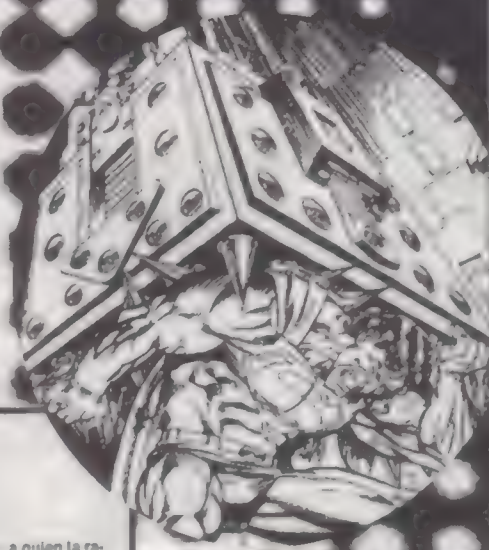
GLOSARIO

AC: Action Comics

AOS: Aventuras del Hombre de Acero

S:MOS: Superman: Month of Sin

S:MOT: Superman: Month of Tomorrow



CYBERSIX

Primera Aparición: Skorpio, edición italiana (1991)

Creadores: Carlos Trillo y Carlos Meglia

HISTORIA: Hacia fines de la Segunda Guerra Mundial, el inescrupuloso Doctor Von Reichter comenzó a realizar ciertos experimentos genéticos usando humanos como conejitos de indias, con el obvio beneplácito del führer y sus secuaces. Con sus experimentos a medio concretar, Von Reichter debió escapar de Alemania en 1946 y pronto encontró refugio en la selva brasileña, donde montó un sofisticado laboratorio. Pronto logró buenos resultados y traspasó su mente a un cuerpo más joven. Poco después comenzó a crear vida artificial y dio origen a la serie cyber, que consistía en cinco mil humanoides que en lugar de comida se alimentaban con una sustancia químicamente elaborada por el propio Von Reichter. Sin embargo, los cyber gestados en 1968 resultaron criaturas rebeldes e indisciplinadas, con lo cual Von Reichter decidió matarlos a todos a la temprana edad de 9 años.

Pero la androide número seis de la serie cyber logró escapar de la masacre ayudada por un sirviente de color que la cuidó como a su propia hija. Munida de una valija con varios tubos de sustancia, la cyber N°6 vivió junto al sirviente en una aldea, hasta que los esbirros de Von Reichter los encontraron y mataron al desertor. La niña -ya jovencita- escapó una vez más con la sustancia y se dirigió a Meridiana, una gran ciudad plagada de creaciones de Von Reichter, donde no le sería difícil conseguir su peculiar alimento. Rumbo a la ciudad encontró los restos de un auto en llamas, donde había muerto un joven de su misma edad y contextura similar, llamado Adrián Seidelman. La cyber se apoderó de sus documentos y decidió asumir esa identidad para facilitar su vida en Meridiana. Así tomó el lugar de Seidelman como profesor de literatura en un colegio, mientras salía por las noches a succionar la sustancia de los otros humanoides de Von Reichter: los Tecno, los Type y los Idea Fija, todos ellos modelos posteriores a la serie cyber. En su identidad diurna de Adrián, Cyber trabó amistad con Lucas Amato, periodista del diario El Independiente, de quien luego se enamoró. Esto generó un extraño triángulo amoroso, ya que en su identidad del profesor Seidelman, Cyber no podía demostrar sus sentimientos hacia Lucas, mientras que la constante proximidad entre Adrián y la justiciera nocturna instigaba las sospechas del periodista.

En su estado óptimo (es decir, cuando acaba de beber la sustancia), Cybersix posee fuerza, resistencia y sobre todo agilidad muy por encima de los niveles normales para los humanos. Además, con sólo establecer contacto visual, puede distinguir a los seres de carne y hueso de las creaciones de Von Reichter.

Además de la búsqueda de la sustancia, Cyber debió salir a enfrentarse una y mil veces con José, maligno hijo-clon de Von Reichter quien, desde su base en Meridiana, controla todo tipo de actividades ilegales, con la absoluta obediencia de los andróides de su padre.

Paralelamente, el romance entre Lucas y Cyber dio sus frutos y la heroína quedó embarazada. Pero en ese mismo momento, Lucas fue enviado como corresponsal a una guerra en Medio Oriente sin siquiera saber que tendría un hijo. Cyber enfrentó sola el embarazo (Adrián Seidelman fingió irse de viaje para no despertar sospechas) y terminó dando a luz en un callejón de Meridiana. Pronto se acercó una ambulancia y dos esbirros de Von Reichter disfrazados de enfermeros fingieron asistir a Cyber para luego huir con el recién nacido, llamado Gengis.

Lucas Amato reapareció recientemente en Meridiana pero sufriendo una amnesia total, con lo cual en lugar de regresar al Independiente, se hizo taxista. En un encuentro fortuito con Cyber, ésta comprobó que el padre de su hijo no tiene recuerdo alguno de ella ni de su vida en común. Mientras tanto, Von Reichter trabaja para convertir al pequeño Gengis en el ar-



ma que le permitirá acabar, de una vez por todas, con Cybersix, la única de sus creaciones que se atrevió a desafiarlo. Negras nubes opacan la vida de la extraña heroína de Meridiana. (Andrés Accorsi)

EXTRA-DATA

En total, Trillo y Meglia han realizado 107 capítulos de 12 páginas de Cybersix, de los cuales menos de la mitad se han editado en Argentina. Además, llevan hechas 39 novelas gráficas de 96 páginas de las cuales hemos visto una sola, El Libro de la Bestia, publicada originalmente como una miniserie de tres comic-books a color. Si bien nunca alcanzó una popularidad masiva en nuestro país (ni siquiera durante su fugaz paso por la pantalla chica), Cybersix goza de un notable éxito tanto de crítica como de público en Italia y Francia y está próxima a publicarse en España y Japón.



KABALLERO ROJO

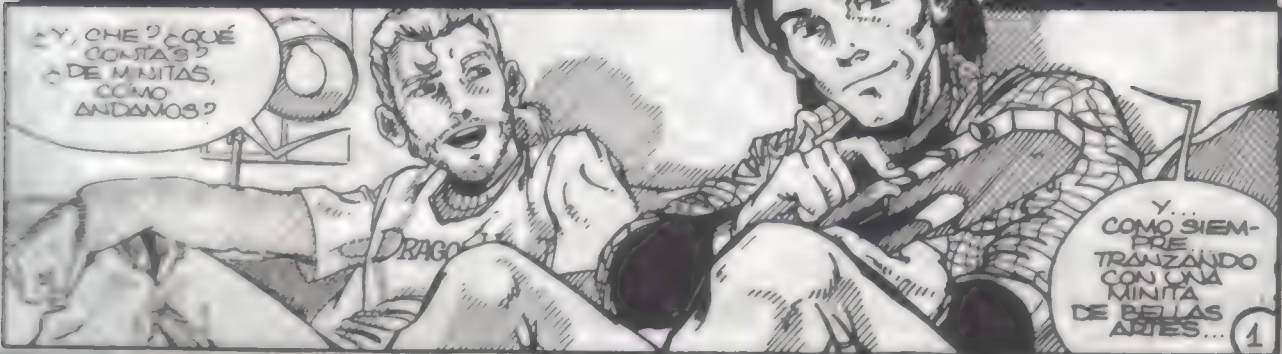
"ME ECHO
DE SU CUARTO
GRITÁNDOME,
"NO TIENES
PROFESION..."

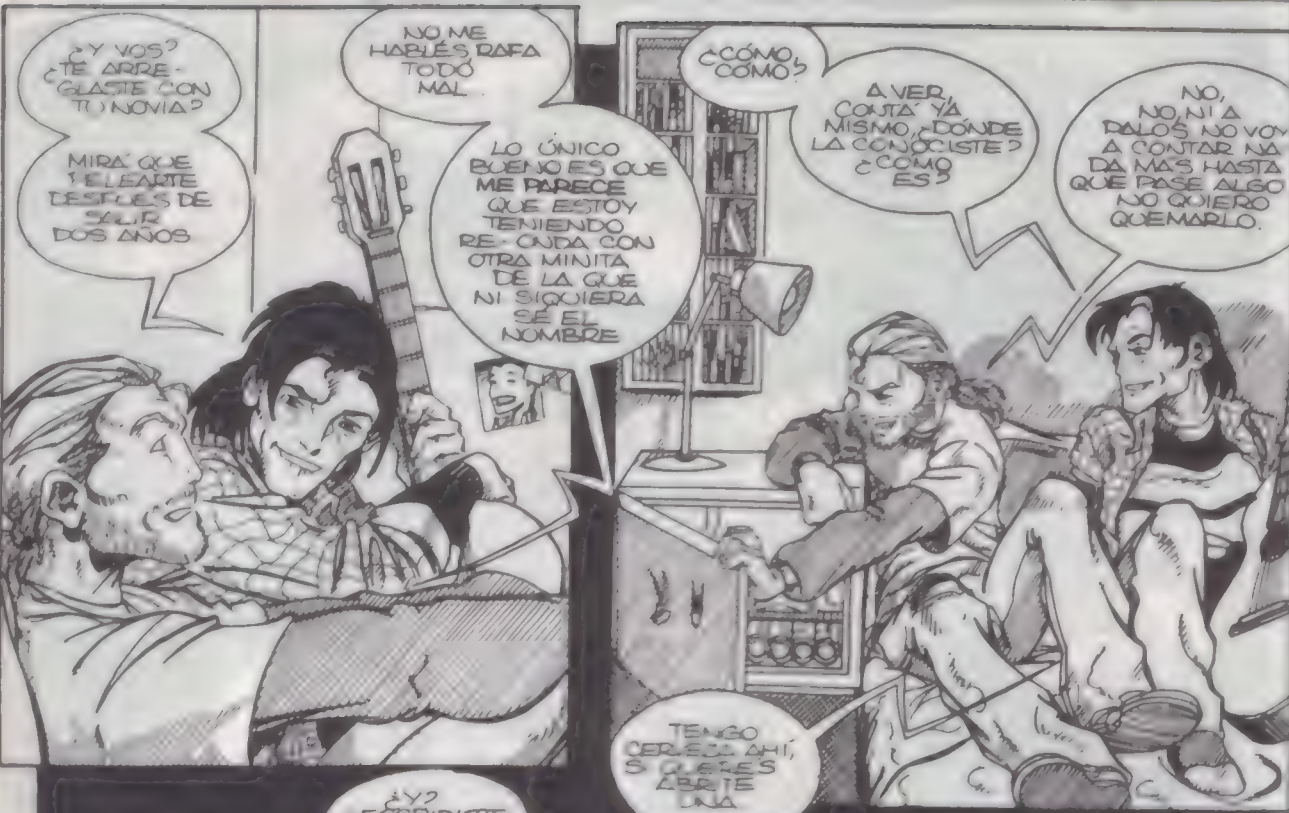
¿QUIÉN
ES?

MARIANO

SCHWARZENEGGER

Guión
Nito
Dibujos
MARIANO NAVARRO





¿Y VOS?
¿TE ARRE-
GLASTE CON
TU NOVIA?

MIRA QUE
TE LEARTE
DESPUES DE
SALIR
DOS AÑOS

NO ME
HABLÉS RAFA
TODO
MAL

LO ÚNICO
BUENO ES QUE
ME PARECE
QUE ESTOY
TENIENDO
RE-UNDA CON
OTRA MINITA
DE LA QUE
NI SIQUERA
SE EL
NOMBRE

¿CÓMO,
CÓMO?

A VER,
CUENTA YA
MISMO, ¿DÓNDE
LA CONOCISTE?
¿CÓMO
ES?

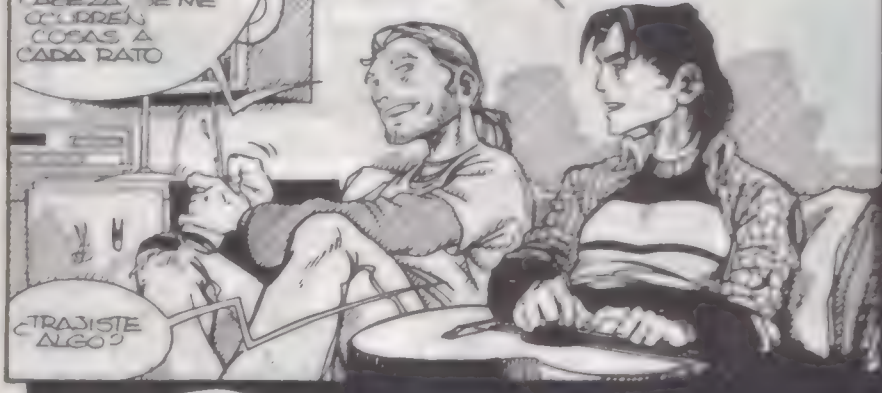
NO,
NO NI A
DALOS NO VOY
A CONTAR NA
DA MAS HASTA
QUE PASE ALGO
NO QUIERO
QUEMARLO.

TENGO
CERVEZA AHI,
S QUE ES
ABATE UNA

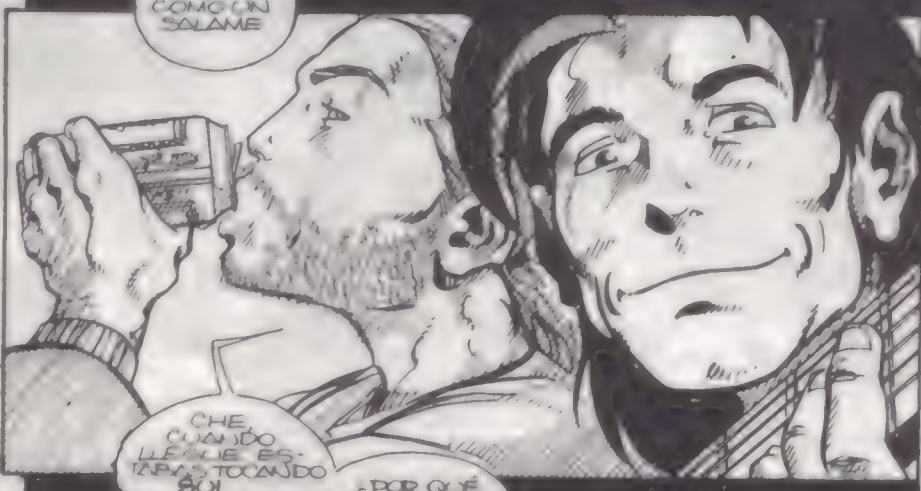
¿Y?
¿ESCRIBISTE
ALGO
ÚLTIMA-
MENTE?

¿TE PARECE ?
CON LA
PIBA ESTA
DANDOME VUEL-
TAS EN LA
CABEZA, SE ME
OCCURREN
COSAS A
CADA RATO

¿TRAJISTE
ALGO?

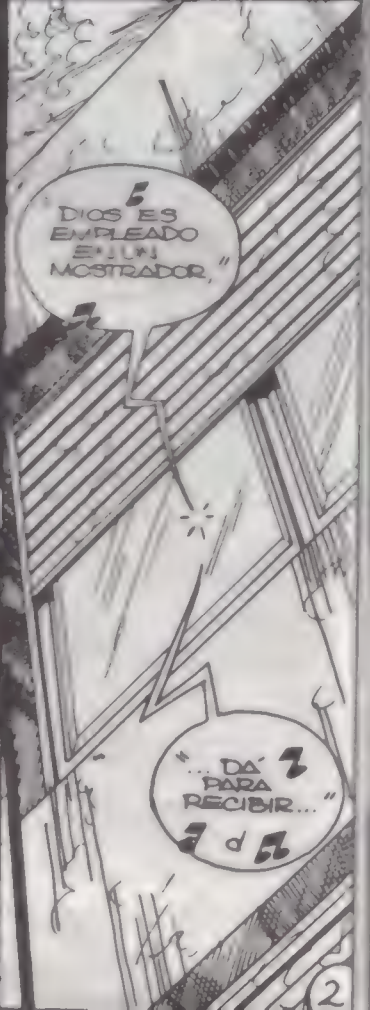


NO, ME
OLVIDE
COMO UN
SALAME



CHE,
CUANDO
LLEGUE ES:
TAPAS TOCANDO
BUI

POR QUÉ
NO SEGUÍS?



¿
DIOS ES
EMPLEADO
EN UN
MOSTRADOR,

¿
DA
PARA
RECIBIR...
¿ d ¿

CONFESIONES de INVIERNO

LO ÚNICO
QUE ME
FALTABA
VER.

COMPUTADORAS
EN EL ALTAR.
MI PROPIO NIETO.
UN SACRI-
LEGO, ESO ES
LO QUE SOS.

ABUELO,
CORTELA

YA LLEGA
EL SIGLO
XXI Y USTED
TODAVÍA
EN LA ÉPOCA
DE LAS CA-
VERNAS.

DEUX ET
MACHINA,
ABUELO.
DEUX ET
MACHINA.

ADEMAS,
USTED ME DIJO
QUE PODIA USAR
LA GOTA DE
LA ORDEN
COMO QUISIERA,
EN MI CRU-
ZADA.

¡AJÁ! ¿ESO
LE LLAMAN AHORA
INVESTIGAR? EN MI
ÉPOCA, CUANDO
HABÍA QUE CONSEGUIR
INFORMACIÓN, ME IBA
HASTA LOS BARES DEL
PUERTO Y EMPEZABA A
DEPARTIR TROMPADAS
HASTA QUE HABLARAN...

SÍ, BUENO,
PERO ERAN OTROS
TIEMPOS. AHORA
HAY OTROS
METODOS.

¿SE ACUERDA
DEL OTRO DÍA,
CUANDO ESTUVE
EN LA CASA DEL
JUEZ REMIGIO
GONCALVES?
BUENO, NO
ESTABA DE
PASEO...

BUENO,
AQUÍ ME VE...
COMPUTADORAS,
MODEM, REALIDAD
VIRTUAL... LA MÁS
ALTA TECNOLOGÍA
PARA INVESTIGAR
LOS CASOS.

ESA NOCHE COLOQUE
EN EL TELÉFONO DEL
JUEZ UN MICRO-
CHIP, QUE GRABA
LAS CONVERSACIO-
NES TELEFÓNICAS
EN MI COMPU-
TADORA, Y AHORA
LAS ESTOY
OYENDO.

ESCUOHE,
ESTA ES
LA DE HOY
A LA TARDE.

HOLA, ¿QUIÉN
HABLA?

¿HOLA?

HOLA, SR JUEZ

¡USTED!
¡YA LE DISE
LO QUE
SUCEDIO!
¡NO FUE
MI CULPA!

VAMOS, SR
JUEZ, NO ME
VENGA CON
CUENTOS.

¡LE JURO QUE FUE ASI!
YO RUPE LOS EXPEDIENTES
DEL JUZGADO Y FUI A
ENTREGARLOS AL HOMBRE
QUE USTED ME IBA A MANDAR
¡PERO ALGUIEN SE PRE-
SENTO, SE HIZO PASAR POR
SU HOMBRE Y SE LLEVO
LOS EXPEDIENTES!

MIRE, SR JUEZ, USTED
YA ME HA COLMADO LA PACIEN-
CIA. HOY A LAS 10 DE LA NO-
CHE LO VA A IR A VISITAR UN
AMIGO MIO. MEJOR QUE ME
TENGA NOTICIAS NUEVAS.
¿ESTAMOS?

¿HOLA?
¿HOLA?

TUTTUTTT

ABUELO,
RECUERDEME QUE
LE PIDA A
LA ORDEN
QUE ME COMPRE
UN AUTO

La vida
de un hombre
depende
de que yo
llegue a tiempo

De pronto
me doy cuenta
de que todas
las vidas de esta ciudad,
y que me protegen,
pesan sobre
mis espaldas.

Y es
entonces
que me
pregunto...

¿Avanzara
mi espalda
de mortal
esa carga
pensada
para dioses?

Ya no sólo
los nazis...

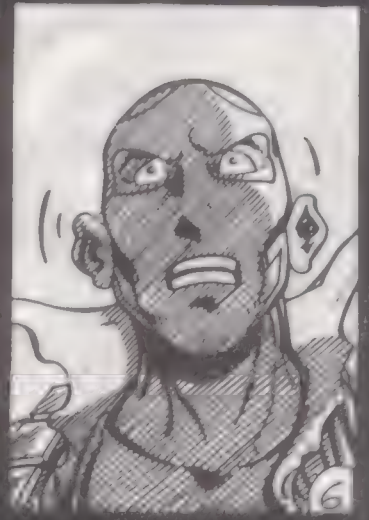
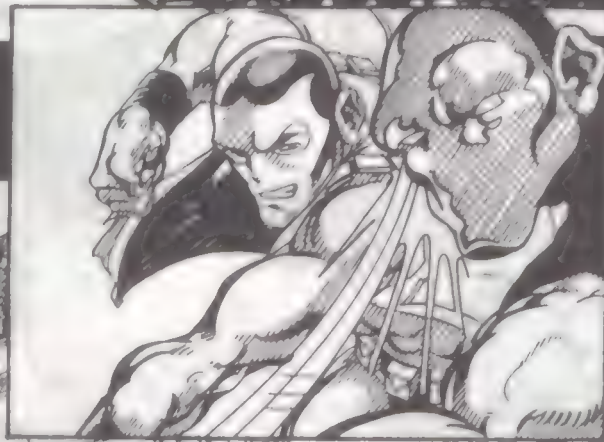
no
también
guardian de
sus vidas.

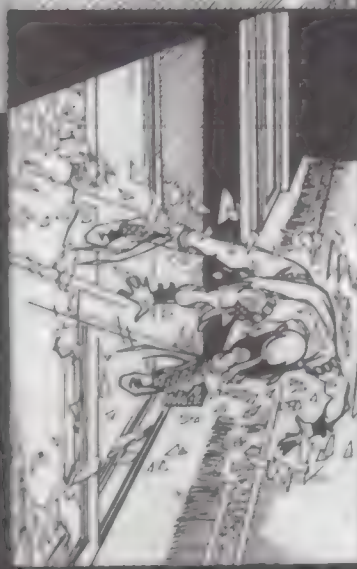
Si
reportarme
a los
hombres
o mujeres...

Niños
adultos...

Inocentes...

culpables.







El juez
está
muerto.

Siento como
ella se ríe
a mis
espaldas.

Lo ha
logrado.

Me ha robado
a uno de mis
protegidos.

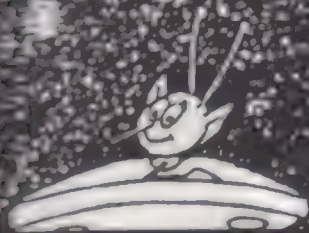
Muerte
sádica,
que no pregunta
por sexo ni color
ni edad.

De pronto,
les confieso
me di cuenta
de que en mi
cruzada
muchos cuerpos
danzarían ante mí,
junto con la
muerte.

Sentí mucho,
mucho frío.

Tal vez
solo sea
el invierno.

EN ESTOS TIEMPOS DE ALIENIGENAS HOSTILES Y DESENFRENADOS, SALIMOS A BUSCAR A UN MARCIANO UN POCO MAS AMISTOSO. LA BUSQUEDA NOS LLEVO NADA MENOS QUE A URUGUAY. ¿LO QUE? ¿COMO? Y SI, ENCONTRAMOS UN MARCIANO YORUGUA Y NOS PARECIO BARBARO, YA QUE POCAS VECES HEMOS PODIDO VER HISTORIETAS CREADAS DEL OTRO LADO DEL CHARCO. POR ESO DECIDIMOS PRESENTARLO EN SOCIEDAD. SEÑORAS Y SEÑORES, CON USTEDES

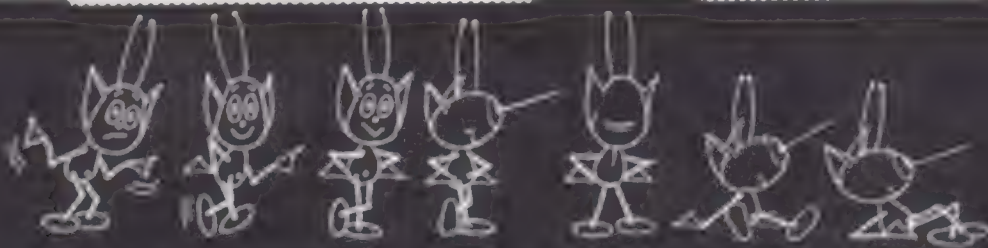


LUCIANO EL MARCIANO

MARCIANO CERCANO

Aunque su origen se ubique en el planeta rojo, este personaje tiene un padre bien terrestre, Jorge Reissig, nacido en 1923.

Jota Erre (tal su seudónimo) dio sus primeros pasos en la sección Mundo Infantil del diario Mundo Uruguayo. Luego de varias décadas de arduo trabajo como periodista y caricaturista, en 1979 crea a quien sería su principal personaje: Luciano, el Marciano, que aparece originalmente en el periódico Mundo Color, para luego seguir vuelo dentro de las páginas del diario El País.



VERDE QUE TE QUIERO VERDE

Como todo marciano que se precie de tal, Luciano es de color verde. Pequeño pero reflexivo, este personaje es un enviado del planeta rojo con la misión de investigarnos.

Pero difícilmente nos comprenda. No entiende por qué nos empeñamos en destruir al planeta y sus recursos, ni por qué contaminamos el espacio con chatarra espacial (restos de cohetes y otras yerbas).

En su largo trajinar por nuestro planeta, el simpático marciano ha tenido problemas de amoríos e incluso se ha cruzado con personajes de la talla de Popeye y Superman, entre otros.

Como se deduce de la temática de la tira, Jota Erre plantea por momentos una dura crítica ambientalista en esta que es una de las primeras historietas de corte ecologista producidas en América Latina. Y, a pesar de la dictadura reinante en el Uruguay de aquellos años, en los chistes de Luciano se puede encontrar más de un guiño político.

ES PARA MARVIN QUE LO MIRA POR TU

En la Argentina la tira no se conoció, pero la obra de Jota Erre trascendió por medio de una serie de cortos animados que se emitieron por Canal 11 a principios de los '80, generando incluso un considerable merchandising del popular alienígena.

Ese era Luciano, ese pequeño gran personaje que se dio el lujo de criticarnos desde las inmensidades del cosmos. Lao-lao, terrícolas!



INTELEQUILA

7

JUNIO

14

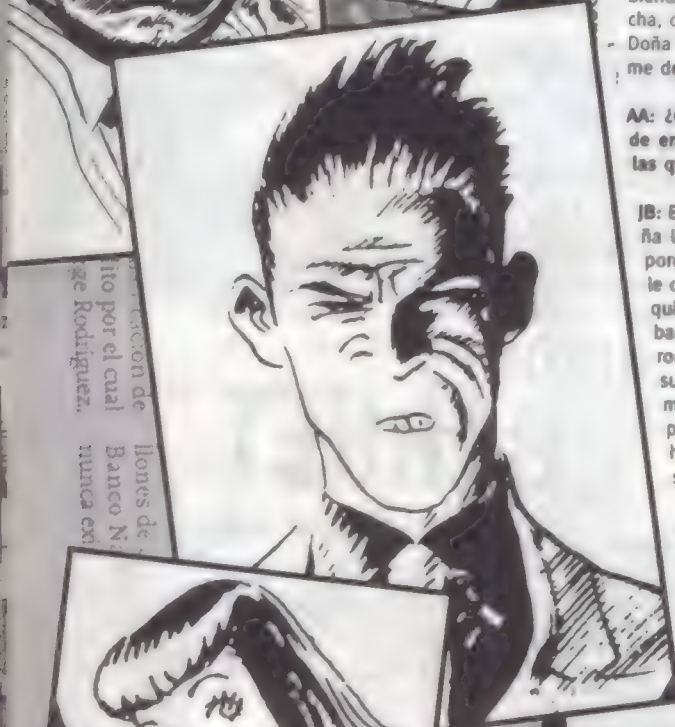
JUNIO

Talcahuano 470
371-0886
De 10 a 14 hs.

QUE BUENA IDEA
LA DE ESTOS
TÍOS, PONER
LAS REVISTAS
AMERICANAS A
**PRECIO DE
TAPA!**

ENVIOS AL INTERIOR / SUSCRIPCIONES / VENTAS POR MAYOR





Wangi

Es una
quier

AA: ¿Empezaste a publicar profesionalmente a los 15 años?

JB: Sí, pero por una necesidad económica. Yo tenía previsto dedicarme a la historieta, pero después de un estudio de la pintura, de la figura, habiendo adquirido una base, pero tuve que aprender todo sobre la marcha, como tantos colegas míos. Y comencé profesionalmente siguiendo a Doña Urraca, el personaje de mi padre, durante un año y medio. Luego me dediqué al dibujo realista.

AA: ¿Cómo era para los autores jóvenes que recién empezaban el tema de entrar a una industria con tanta censura y tantas limitaciones como las que impuso el franquismo?

JB: Bueno, había que adaptarse a todo. En la época en que seguía a Doña Urraca, los argumentos los hacía yo mismo. Y había que cuidarse, porque era una censura infantiloides, medio estúpida. Pero una vez que le cogías el ritmo... perdona, esto de "cogías" no lo pongas... (risas)... quiero decir, tomabas el ritmo, la cosa ya funcionaba. A veces se daban situaciones medio ridículas, como cuando a mi padre le prohibieron las trenzas de un personaje, una gordita mexicana, porque eran sumamente inmorales y provocativas, cosas que nos dejaban totalmente estupefactos. O a un personaje que siempre tenía hambre, le prohibieron que tuviera hambre, porque en la España de Franco no había hambre. Era una censura medio infantil. Si uno hacía algo más sutil, no se daban cuenta.

AA: Además de tu padre, ¿qué otros artistas te influyeron en tus comienzos?

JB: Sin duda, el que más ha influido sobre mí fue mi padre. Y yo tenía una gran admiración por los dibujantes americanos, a los que conocía muy poco, había visto muy poco material. Recuerdo que lo que leía de jovencito era bastante material italiano, como Tex, que se publicaba en España, y algunos personajes españoles de la época. Pero me fascinaba la manera de dibujar de Frank Robbins, de Milton Caniff, Hal Foster y Alex Raymond. Casualmente, cuando yo empezaba, casi todos los lectores me decían que siguiera el estilo de Alex Raymond. Yo siempre había seguido un estilo de comic más cinematográfico, como Caniff u otra gente que no gustaba tanto.

AA: ¿Cómo fue el paso de los personajes humorísticos de tu padre al dibujo de aventuras más realista?

JB: A mí me ocurría que los derechos de este personaje estaban cedidos a la editorial, o sea que nunca iba a poder tener los derechos. Y como me resultaba difícil experimentar con el dibujo realista y al mismo tiempo hacer todas las semanas una historieta humorística, opté por dejar al entrañable personaje de mi padre. En aquella época, en España habían agencias que colocaban trabajos en toda Europa y bueno, mis primeros trabajos en este nuevo estilo se vendieron primero a Francia, después a Inglaterra, a Alemania, a Italia y pude volver a publicar en España recién 20 años después. Incluso estuve 9 años como colaborador fijo en la revista belga Spirou, entre el '68 y el '77.

AA: Y para esa época, ya sin la censura, se produce todo ese boom de la historieta adulta en España y en toda Europa. ¿Cómo enganchaste con esa movida?

JB: La censura cayó alrededor del '75 y se generó el boom publicando historietas de todo el mundo que antes no se podían publicar. Ahora se podía contar todo tipo de historias y fue una buena época, porque cada uno podía hacer lo que quisiera y se crearon bastantes cosas interesantes. Yo siempre fui un aficionado al cine norteamericano y me gusta mucho el género negro. Me gusta también el western, pero mi favorito es el género negro. Y había dibujado para Italia alguna historia de género negro, pero después de tanto tiempo de no publicar en España, quería vol-

ver con una buena serie. Y ahí fue cuando me entrevisté con el editor Josep Toutain para hacer una serie con el guionista americano Bruce Jones. Pero el hombre estaba armando una serie de ciencia-ficción, con naves espaciales y todo eso que a mí no me motivaba mucho. Así que lo fui postergando, dándole prioridad a mi trabajo para Italia.

Hasta que un día, me enteré de casualidad de que había unos guiones que estaban hacía un año guardados en un cajón, porque un dibujante americano no los quería dibujar, porque no estaba de acuerdo con la temática y demás. Llevaban un año ahí, abandonados, nadie los quería dibujar. Yo leí estos guiones -que resultaron ser Torpedo- y conocí al guionista, que la estaba pasando mal, viviendo de las traducciones porque casi no tenía trabajo como guionista. Y los guiones eran excelentes, era una historia muy original, nunca se había contado una historia con un personaje así, con el villano malo como protagonista. Precisamente esto, que era lo que no le gustaba al americano, fue lo que a mí me pareció más positivo. Y empezamos con Torpedo y nos sentimos mutuamente motivados, le fuimos cambiando la onda al personaje, en el sentido de que se equilibró el humor con la violencia. (Enrique Sánchez) Abulí le empezó a encontrar el gusto a los juegos de palabras y a la manera de hablar del personaje... y era un personaje que estaba vivo, fluía, iba cambiando y evolucionando. Enseguida fue un éxito y se vendió en muchísimos países. Y tanto por parte de Abulí como por la mía, estaba hecho con muchísimas ganas.

AA: Y además es uno de los pocos personajes de esa época que continúa hasta ahora...

JB: Sí. Han habido toda una serie de vicisitudes. Casi ha habido más violencia alrededor de la serie que dentro de ella, porque hemos tenido problemas con editores, problemas con proyectos de películas, en fin... Pero no han logrado acabar con el personaje y sigue funcionando. Ultimamente lo hemos estado haciendo a color, por exigencias editoriales de Francia, pero yo al personaje lo pienso mucho más en blanco y negro. Y Torpedo me llegó en un momento muy oportuno, porque yo tenía muchas ganas de contar en imágenes una historia muy dura, muy negra, de mucho impacto. Y así fue.

AA: ¿Sarvan es anterior o posterior?

JB: Es de la misma época. Ocurrió que el mismo día que conocí a Abulí para hacer Torpedo, por la tarde tenía una cita con (el editor) Rafael Martínez, que me iba a presentar a un guionista para hacer Sarvan. Y ahí me encuentro de nuevo con Abulí, que también era el guionista de Sarvan! (risas) Después ocurrió que el proyecto que presentó Abulí para Sarvan no gustó y Martínez escogió a Antonio Segura. Habría sido un poco obsesivo hacer Sarvan y Torpedo con el mismo guionista. Con Sarvan me pasó algo muy curioso, porque a pesar de todo ese tiempo dedicándome al dibujo realista, pocas veces me había tocado dibujar personajes femeninos. Lo que me interesó de Sarvan fue esa oportunidad de meterme en ese tema, de experimentar con la figura de la mujer y salir adelante o cagarla definitivamente. Y le fui tomando el gusto. Me gusta mucho dibujar mujeres.

AA: Si hablamos de tu colaboración con Segura, tenemos que nombrar El Kraken, que me parece uno de tus trabajos más logrados en cuanto a clima y a fuerza expresiva...

JB: El Kraken surgió de un proyecto de revista que se llamó Metropol. Era una idea bastante original, porque Metropol era una ciudad del futuro, completamente desproporcionada, bestial. La idea era que todos los personajes de la revista vivían en Metropol. Y como a mí siempre me ha ido la co-

sa negra, violenta y cutre, dije "A mí denme la cloaca". Y hablando con Segura, nos gustó la idea de El Tercer Hombre, la película de Orson Welles, que tiene todas esas escenas de persecución por las cloacas y tal. Y coincidió con que en España se había encontrado en los lavabos de un bar, un ser extraño que había surgido de la humedad. Era una cosa rara, que luego la llevaron a un museo. Era un especie de ente vivo pero que no se podía clasificar, algo muy raro que salió varios días en los periódicos. Y eso nos dio la idea del Kraken, que por supuesto ya existía en la mitología nórdica. Y el Kraken encarnó todo lo negativo, toda la podredumbre de la ciudad que se concentraba en las cloacas. Y el juego era que no se lo llegaba a ver nunca. Es uno de mis trabajos favoritos, porque a nivel cinematográfico creo que se podría hacer una gran película, o una serie de televisión...

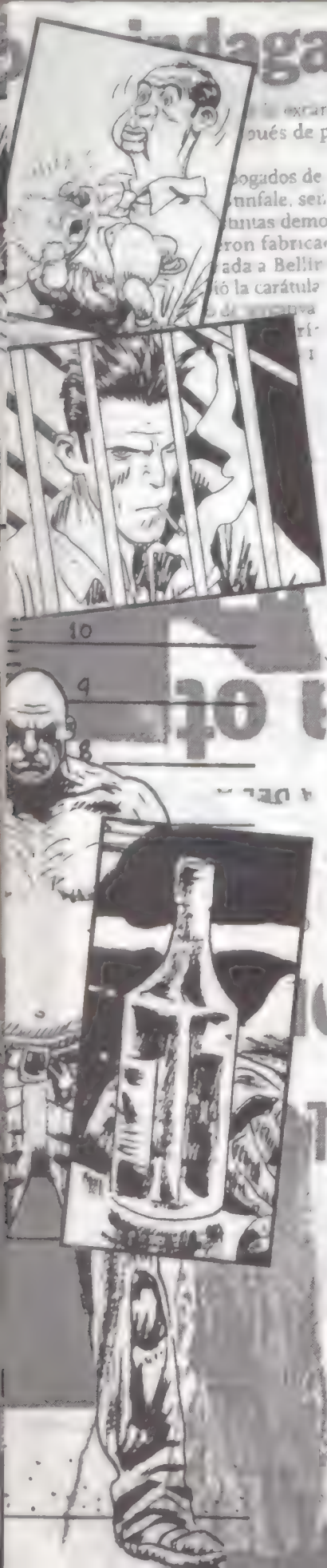
AA: Contame cómo surge tu colaboración con Carlos Trillo.

JB: Yo por esta época leía mucho los comics de Trillo y Altuna. A Altuna lo conocí personalmente porque vino a vivir a Barcelona, pero a Trillo no lo conocía. Y realmente me fascinó la manera de narrar de Trillo y lo encontré muy próximo a mí. Además, Trillo tiene una variante más sutil, más metafórica, incluso algo de romántico que no tiene Abulí. Todo esto me gustó mucho. Y bueno,

Toutain nos puso en contacto y Trillo me propuso la idea de Custer, que fue la primera colaboración. Los dos salimos muy contentos y el asunto de trabajar él en Buenos Aires y yo en Barcelona nunca ha representado ningún problema, siempre hemos estado muy próximos. Luego vino Light & Bold, que se está preparando a modo de film en el Canadá y ojalá funcione.

Luego vino Ivan Piire y luego Clara de Noche. Esta se la propuse yo, que siempre había tenido ganas de hacer una puta. Pero claro, yo con la deformación de las historias realistas, siempre había pensado en una historieta dura, áspera, de género negro. Pero hablando con un amigo mío, el editor de El Jueves, surgió la idea de hacer un personaje que sería un poco el reencuentro con el dibujo humorístico de mis comienzos. Y bueno, la idea me gustó y se me ocurrió hacer una putita en plan humorístico, que es algo que nunca se había hecho y podía funcionar. Y Trillo, con ese toque romántico, me pareció el tipo ideal para esta historia. Yo quería hacer un personaje querible, una putita como la que hacía en una época Shirley McLane, un personaje entrañable. Trillo a su vez habló con Maicas y se formó el kilombo este, que ya lleva más de 250 historias en casi 5 años y publicada en un montón de países.

AA: Dejando un poco de lado tu trayectoria, quisiera saber tu opinión sobre temas más generales. Por ejemplo, ¿A qué atribuis la notoria declinación del fenómeno del comic adulto europeo en los últimos 10 años?



JB: Esa es la pregunta del siglo, la pregunta del millón de dólares. Ojalá tuviera la respuesta. La explicación es la suma de varias cosas. Una puede ser, creo yo, que el auge de la fotografía primero y de la televisión después han ido desacostumbrando el ojo del gran público a todo lo que es el dibujo. Antes en las revistas en vez de fotos había ilustraciones y a la gente le encantaban los dibujos. Eso se ha ido perdiendo con los años, sobre todo a partir de los '60. Otro factor es la fatiga. Creo que se contaron muchas historias que eran... había mucho tío que contaba su vida y sus fantasmas en la historieta y eso termina por cansar. Y tal vez hubo por parte de los artistas una falta de renovación, sin duda, parte de la culpa la tenemos nosotros. Y además había una historieta muy adolescente y otra historieta que era un verdadero plomo, todas con la etiqueta de "comic adulto". Eso también hay que tenerlo en cuenta. Y te recalco el declive de todo lo que tiene que ver con el dibujo. Si comparamos lo que se hacía en materia de dibujo, de ilustración o de narrativa en historieta en los EEUU de las primeras décadas del siglo con lo que se hace ahora, el declive es brutal. No nos olvidemos que la historieta atrapa por el dibujo y, actualmente, la época del dibujo ya ha pasado. También ahora hay una multitud de ofertas que antes no existía. Antes con una revista de historietas uno pasaba todo un fin de semana. Ahora para pasar el fin de semana hay 44 cosas diferentes. Sin duda hacen falta ideas nuevas.

AA: Me permito agregar un elemento más -a ver qué te parece- que es la falta de personajes fuertes. Acá se salvan Torpedo y muy pocos más, por ahí Corto Maltés, o Alack Sinner... Me refiero a personajes con la fuerza o el carisma como para incluso sobrevivir al autor, como para ser ellos -y no el autor- el atractivo comercial que engancha a la gente. Creo que ahí quedó una deuda pendiente, que los autores se preocuparon por ser autores y no por gestar personajes fuertes y capaces de perdurar. Creo que esa es la gran ventaja que tienen los superhéroes y el manga sobre el comic europeo.

JB: Sin duda, tienes toda la razón. Como dije antes, hay muchos autores que se dedicaron a contar su propia historia, algo realmente anodino. Son personajes aburridos que viven la vida cotidiana. Y la gente hasta cierto punto está harta de la vida cotidiana, lo que quiere son emociones fuertes. Para eso hacen falta personajes fuertes y estoy completamente de acuerdo contigo en esto.

AA: Una obra tuya que -si bien conceptualmente era buena- terminó siendo menor por no comprometerse con un personaje fue De Vuelta a Casa. Me da la sensación de que esos personajes tenían potencial como para seguir más allá de la página 48.

JB: Lo que ocurrió con esa serie es que surgió por imposición del editor. La estrategia era parar Torpedo, hacer sufrir a los seguidores y salir con otra cosa, pero la cagó completamente. Así que no fue algo que nos gustara. De todos

modos, le dimos la vuelta y la terminamos haciendo una historia negra, que salió bastante original. Ni se nos ocurrió continuarlo, porque fue un álbum pensado para salir del paso. Pero lo que has dicho sobre los personajes fuertes lo suscribo totalmente. Y cuidado, que no es fácil armar un personaje fuerte, pero esta siempre ha sido mi idea: un personaje con impacto y bien armado. Siempre le recalco este punto a los guionistas. En el caso de El Kraken, por ejemplo, creo que estaba muy bien logrado el clima y el suspense, pero nos quedamos cortos a la hora de perfilar un personaje. Yo insistí mucho para que Segura le diera un carisma y una personalidad a Dante, el teniente de la policía, pero todo se diluyó en una serie de historias paralelas y además la presencia del Kraken terminó llevándose el protagonismo. Con Torpedo, en cambio, nos metimos mucho, lo trabajamos mucho, por eso nos quedó redondo.

AA: ¿Te gustó el dibujo animado de Torpedo?

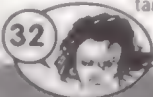
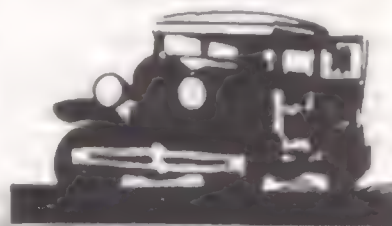
JB: Estas cosas surgen porque hay gente que tiene los medios para hacer cine, dibujo animado y muchas cosas, pero no tiene ideas. Entonces te vienen a comprar una idea y si te traen una buena oferta, con una propuesta bien estructurada, ¿qué vas a decir? ¿"No, porque no eres Walt Disney"? Pues no. Aceptas y si la cosa funciona, puede funcionar muy bien. Lo que ocurre es que muchas veces esta gente se apropia de esta idea, pero en vez de respetarla la tratan de convertir en una obra personal suya. Aquí está el principio de muchos fracasos, como lo que les pasó a Trillo y Meglia con Cybersix. La película de Torpedo en dibujo animado... no puedo decir que esté mal, pero yo la hubiera hecho de otra manera. El dibujo está bien, la falla está en la dirección. Le falta fuerza, le falta acción y le falta ese equilibrio entre el humor y la violencia que le hemos dado en la historieta. También le falta gracia en los diálogos...

AA: Última. ¿Qué proyectos nos podés anticipar, además de la continuidad de Torpedo y Clara de Noche?

JB: Ahora se empieza a reeditar El Kraken en formato comic-book y puede ser que eso nos decida a continuarlo. No me desagradaría para nada, ya que me permite trabajar mucho con los contrastes de blanco y negro, que es algo que me fascina. Y mi gran asignatura pendiente es hacer una tira en un periódico. No puedo anticipar nada, pero lo voy a hacer. Me parece un medio excelente para llegar a muchísima gente.

AA: Mil gracias, Jordi.

JB: Gracias a ti, y hasta la próxima.



**SI ESTAS LEYENDO
ESTA REVISTA...**



Acá vas a encontrar
todo lo que a vos te gusta.

INFORMATE
MAIPU 853 4º PISO
TEL.: 315-6141/42

¿Crees que oculta detrás de la Luna existe un satélite llamado Barbelith, donde viven extraterrestres capaces de convertir a un chico de Liverpool en el nuevo Buda? ¿Crees que a Lady Di la casaron con el príncipe Carlos porque era la única inglesa virgen llamada Diana, como la diosa de la caza, para ser poseída por un monstruoso descendiente de la familia real y dar a luz a un nuevo y poderosísimo rey de Inglaterra? ¿Crees que en un laboratorio secreto de Nuevo México está oculta desde 1978 la vacuna contra el SIDA? ¿Crees que el 12 de diciembre del 2012, se va a acabar el mundo, y que los hechos se suceden cada vez con más celeridad a medida que nos acercamos al final? ¿Crees en el voodoo, nanotecnología viral, dimensiones paralelas, magia negra, viajes astrales en el tiempo, rituales tántricos, antiguos dioses y nuevas drogas? Si crees en las teorías conspiratorias, en las fantasías paranoicas, en destapar las mentiras de los gobiernos, si crees en los delirios de la prensa amarillista, en que algo de esto puede ser real, si sabes que es cierto, o si tan sólo te das cuenta de que todo esto puede dar como resultado un cómic extraordinario, no puedes dejar de leer...

THE INVISIBLES

UNITE A LA REVOLUCIÓN!

por Diego Accorsi

Del bizarro cerebro del desquiciado Grant Morrison (que ya dió grandes obras como *Animal Man*, *Doom Patrol*, *Arkham Asylum* y *Aztek* - ver reportaje en *Comiqueando* nº24), surge *The Invisibles*, planteado como tres libros que terminarán por explicar quién dirige el mundo, qué nos pasa cuando nos morimos y en qué consiste la Existencia, entrelazando todas las historias para darle un sentido cósmico total.

En el primer libro (25 números), conocemos la lucha que se viene desarrollando entre las fuerzas del Control Eterno y la Libertad Sin Fin. Las entidades ultradimensionales conocidas como los Archons, los Olvidados, usan a sus agentes para el control, tratando de dominar hasta tus sueños. Tienen bajo su poder a los gobernantes, a los curas, al "poder": manipulan los gustos, los lenguajes, los deseos, y su objetivo es convertir a la Humanidad en esclavos homogéneos. Enfrentados desde tiempos remotos están los Invisibles, una red secreta de

delirantes defensores de la locura, rebeldes que buscan la liberación y la evolución del Hombre. Son los marginados, los revolucionarios, los ocultistas, las brujas, la gente común que se opone a ser gobernada, al orden, a la ignorancia y al conformismo. El adolescente rebelde Dane McGowan, es reclutado por el viejo loco Tom O'Bedlam e ini-

ciado en su paso hacia los Invisibles. En el proceso, se convierte en algo muy especial, conoce el lado oculto de las ciudades, interactúa con extraterrestres y obtiene poderes mágicos. Con el nombre de Jack Frost, se convierte en el quinto miembro de esa célula de los Invisibles, comandada por King Mob. El "Rey Mafia" es un experto asesino y psíquico, ocultista y conocedor de increíbles secretos. Boy es una ex-policia negra de Harlem, experta en artes marciales. Lord Fanny es hijo de un brasileño y una mejicana bruja; es travesti, y una shaman muy iniciada en la brujería precolombina. El último miembro del grupo protagonista es Ragged Robin, nacida en 1988, tiene más de veinte años, por lo que se supone, viene del futuro. Es una poderosa tecnobruja, amante de King Mob. El grupo de cinco representa a la Tierra, el Fuego, el Agua, el Aire y el Espíritu, cargos ro-

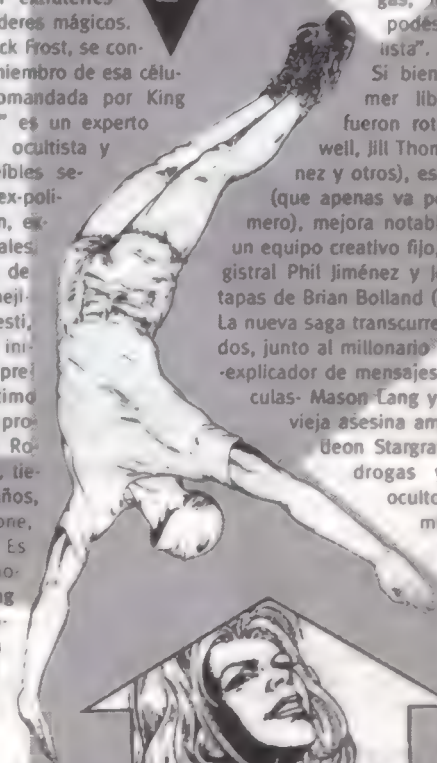
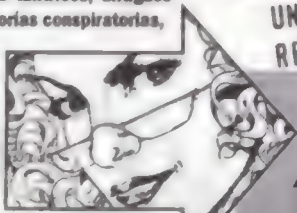
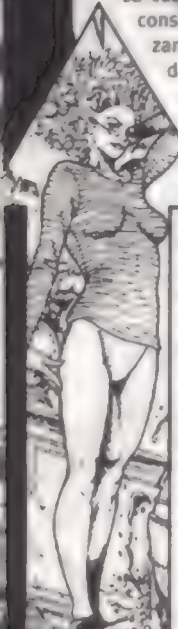
vos que se distribuyen al azar, ideal para un grupo "terrorista" tan anárquico.

"Este es el cómic que toda mi vida quise escribir - un cómic de todo: acción, filosofía, paranoia, sexo, magia, biografías, viajes, drogas, religión, OVNI... puedes hacer tu propia lista". G.M.

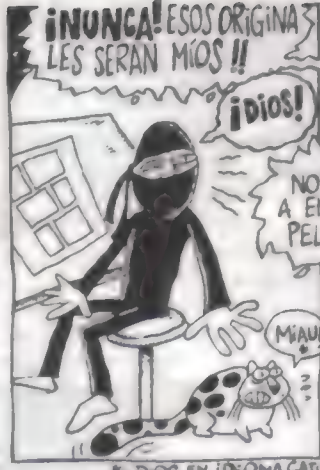
Si bien durante el primer libro, los artistas fueron rotando (Steve Yeowell, Jill Thompson, Phil Jiménez y otros), este segundo libro (que apenas va por su cuarto número), mejora notablemente al tener un equipo creativo fijo, a cargo del magistral Phil Jiménez y John Stokes, con tapas de Brian Bolland (espectaculaaar!). La nueva saga transcurre en Estados Unidos, junto al millonario

-explicador de mensajes ocultos en películas- Mason Lang y Jolly Roger, una vieja asesina amiga de King "Gideon Stargrave" Mob. Aliens, drogas y los secretos ocultos bajo las bases militares norteamericanas giran en *Black Science*, la primera sagueta de este genial grupo.

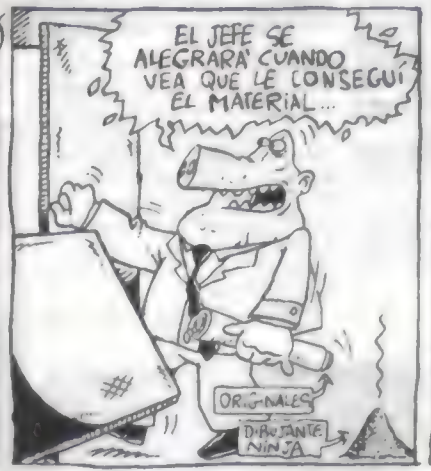
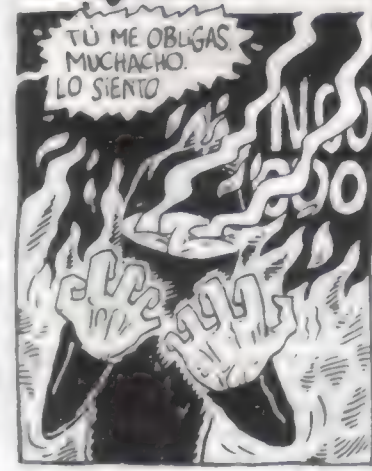
Unite a los Invisibles y míralos todos los meses en una de las mejores revistas de Vertigo del momento. Otra que X-Files en ácido!



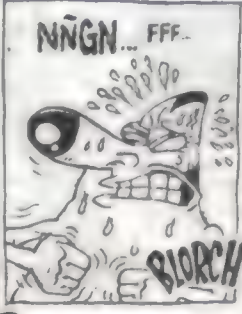
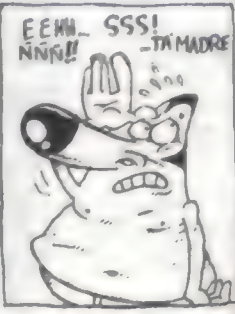
EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS
PRESENTA A
PELI-KAN, EL DIBUJANTE DE HISTORIETAS NINJA Y CER-DO, EL EDITOR DE LAS HUESTES DEL INFIERNO
POR G. SALA '97



DOS EN IDIOMA GATUNO



OSVOLDO FIGAZZA
BUSCA LA INSPIRACION
POR **RAÚL FIERECILLAS**



La Verdulería

del Dr Mulo y Cía.



No puede ser, viejo, no me dejan laburar! Yo quería escribir un libro en joda, llenándolo de datos incorrectos e inexactos acerca de personajes y autores del comic, preferentemente verduleros sin chapa, pero un vivo me ganó de mano. Dicha falta de respeto a la historieta ya se escribió en Francia y se editó hace poco en España bajo el nombre de Diccionario Larousse del Comic. Un verdadero espanto. Y bueno, tendré que seguir choreando con los

DATOS DEL INDECAP

Cantidad promedio de dientes en los personajes de Rob Liefeld	42
Porcentaje de artistas, editores y comerciantes de comics a los que sorprendió el intempestivo cierre de Simbolo	0,3%
A los que Simbolo les quedó debiendo guita	22%
Porcentaje de comics de Vertigo en los que no aparecen seres sobrenaturales, ángeles, demonios, brujos o vampiros	11%
En los que no aparecen bandas o músicos de rock	10%
En los que no aparecen gays o lesbianas	4%
En los que los guionistas no son británicos	2%
Cantidad de mesas que lleva sin salir La Negra	7
Cantidad de comiqueiros que esperan ansiosamente su regreso	7
Probabilidades de que George Clooney interprete a un buen Batman	1 en 3
Probabilidades de que Joel Schumacher dirija una buena película de Batman	1 en 30.000
Cantidad mínima de comics de lectura indispensable para entender lo que pasa en los números actuales de las series de mutantes	733
Porcentaje de esos comics que se consiguen sin pagar fortunes	36%
Que se entienden por sí solos	19%
Que tienen guiones y dibujos aceptables	9%
Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

O'Donnell y los villanos de turno con El Asortijo (Jim Carrey) y Falsafaz (Remy Lee Jones). Nicole Kidman es la da-

El sábado mundo de Jack

Substituto, sustituto con animación computarizada, animación principal. The Matrix, The Matrix.

¿Falsafaz? ¿Cómo se puede confundir a Two-Face con Falsafaz? Falsafaz era un villano pedorro inventado para la serie de Adam West, que en inglés se llamaba Falsafaz y no Two-Face! Ni tiro la moneda! Los mató y a otra cosa!

Y acá viene la recuperación de La Nación, que el 10 de Marzo se ponía 2 a 1 con esta belleza:

Spider-Man, de Anima Cómica, es un software interactivo dirigido a temáticas infantiles a partir de los 4 años que combina la acción de los legendarios dibujos animados creados por Stan Lee con la posibilidad de interactuar. Historia de aventuras y...

Ay, ay, ay! Qué fácil es mandar fruta! El Ex-Mulero Mundo de Jack, especie de ganado equino, no está hecha con animación "computarizada" (?) sino con animación de muñecos. Todo lo que se ve en la película tiene tres dimensiones y existe fuera de un disco rígido. Rígida tenés la neuro-nal, g! Y último.

Tres films en televisión cable, que responden en un mundo animado con opciones de la literatura clásica creada hace 27 años por Uderzo y Goscinny. Las películas tienen una desventaja con respec-

Chau, cartón lleno. Ahora resulta que entre 1959 y 1997 pasaron 27 años! A menos que aceptemos que Uderzo y Goscinny crearon a Astérix en 1970, lo cual también se hace cuesta arriba. Querido "R.Z." (así está firmada la notita), dedícate a otra cosa.

FUNNY ANIMALS

En los últimos meses, Clarín y La Nación jugaron un campeonato de mocos y barrabasadas, que ganó La Nación por 4 a 2. Pero empezó perdiendo, ya que el 1º de Febrero, alguien rebuznaba en el Clarín:

Vale a las estrellas: la próxima generación

*** 9025 - Channel La antigua estación de la Enterprisa cede el mando a la nueva (lo la cede la nueva generación) en esta octava entrega de la serie de películas de Star Trek. Con William Shatner y Patrick Do-

Uy, Dio! ¿Qué película vieron, hermano? ¿En qué parte se da el "cambio de mando", que me lo perdí? No entendieron un jorrazo!

Pocos días después, el 7 de Febrero, el Gran Diario Argentino anotaba el segundo tanto y se ponía en ventaja con esta maravilla:

drar a los caminos, perro! El 2 a 2 llegó el 14 de Marzo, con este hermoso moco:

Betty Boop, igual que Popeye es una creación del productor Max Fleischer (1896-1973), cuenta con la colaboración de su hermano Dave Flei-

Aaaaay! Me quiero mataaar! No se puede ser tan bestia! A Popeye no lo creó Max Fleischer! Los Fleischer sólo produjeron los dibujos animados! A Popeye lo creó el maestro Elsie Segar en 1929 y los dibujos animados empezaron bastante después! A la hogueraaaa!

Y finalmente, el mismo día y con una sola página de diferencia, la revista de La Nación puso el 4 a 2 definitivo, con dos perlas del 23 de Marzo:

BOTTOM TEN

- ① Robin
- ② Ghost Rider
- ③ Wolverine
- ④ Cazador
- ⑤ Jubilee
- ⑥ VR Troopers
- ⑦ Azrael
- ⑧ Superman
- ⑨ Spider-Man
- ⑩ POWER RANGERS!!



STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

LOS MALOS:

GRAN MOFF TARKIN

Tarkin fue uno de los primeros gobernadores que se unieron al Nuevo Orden con el que el entonces presidente de la Vieja República, Palpatine, se proclamó Emperador. Desde su puesto como supervisor en el sector Seswenna este hombre alto, flaco y de marrones y penetrantes ojos ascendió a Moff (encargado de varios sectores, con gobernadores a su mando) primero, para finalmente ser nombrado Gran Moff, título que le confirió un poder de decisión ilimitado sobre toda la Galaxia. Tarkin se reportaba solamente con el Emperador, y fue el único hombre que pudo rivalizar en poder y confianza con Darth Vader, a pesar de no poseer habilidades Jedi.

El Gran Moff Tarkin transformó a la Marina Imperial (un viejo y burocrático organismo) en una máquina de combate eficiente y mortal. La piedra angular de su filosofía se conoce como "Doctrina Tarkin": Regir gracias al miedo a la fuerza, no mediante la fuerza misma. Fue este pensamiento el que lo llevó a crear el Establecimiento Mandíbula, un laboratorio super-secreto en medio de la Nebulosa de Kessel, para desarrollar armamento. Allí puso a cargo a su joven amante, la Almirante Daala, primera y única mujer en llegar a ese rango.

Los científicos allí reclusos le presentarían el proyecto de lo que luego sería la Estrella de la Muerte. Tarkin se entusiasmó desde el primer momento y le dio todo su apoyo.

Cuando Tarkin estaba viajando desde el palacio del Emperador en Eriadu hacia el sistema donde la estación de combate había termi-

nado de ser construida, un comando rebelde atacó su nave, que viajaba de incógnito, con poco personal militar. Aunque al principio parecía que el objetivo era el Gran Moff, luego se vio que no era así. Lo que los rebeldes querían era rescatar al calamariano que era el piloto y esclavo personal de Tarkin. Por supuesto, este

no era otro que Ackbar, quien luego utilizaría todos los conocimientos adquiridos junto al Imperial en contra de la Flota.

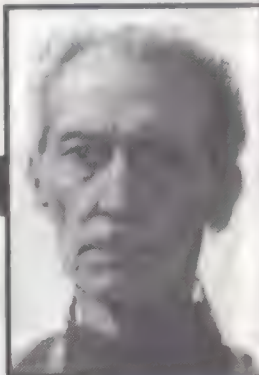
Durante esta escaramuza, otro grupo comando robó los planos de la Estrella. El Gran Moff Tarkin enviaría a Darth Vader tras ellos, lo que culminaría con la captura de la nave en la que la Princesa Leia Organa viajaba en una supuesta misión diplomática. Tarkin decidió poner el ejemplo y destruir

el planeta natal de la joven, Alderaan, y ejecutarla. La

Princesa sería salvada por el grupo de Luke Skywalker y sus amigos, con quienes huiría hacia la base rebelde de Yavin 4.

Un rastreador puesto en el Halcón Milenario permitió a Tarkin seguir-

los con la estación orbital, desencadenando un ataque que culminaría en la destrucción de su preciado juguete. Una mezcla de arrogancia, confianza en el poder destructivo de su bélica creación y la subestimación de la habilidad rebelde hicieron que el Gran Moff Tarkin no quisiera evacuarse durante el combate, por lo que el jefe Imperial fue destruido junto con su mortífera Estrella de la Muerte.



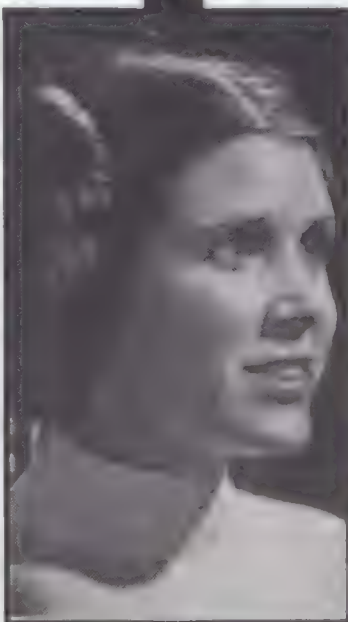
LOS BUENOS: LEIA ORGANA-SOLO

Hija del afamado Bail Organa de Alderaan, se involucró con la Alianza Rebelde desde sus comienzos, cuando la Princesa se encontraba todavía en los últimos años de su adolescencia. Leia fue la senadora más joven de la historia de la Galaxia, y llegó a conocer brevemente al Emperador Palpatine antes de pasar a la clandestinidad.

La Princesa se encontraba en una su-puesta misión diplomática cuando fue interceptada por el Ejecutor, el Super Destructor Estelar de Darth Vader, quien se encontraba persiguiendo los robados planos de la Estrella de la Muerte. Leia fue llevada a bordo de esta, donde fue torturada por el Señor Oscuro de Sith y condenada a muerte, luego de presen-ciar cómo un sádico Gran Moff Tarkin ordenaba la destrucción de su planeta natal. Logró escapar gracias a la ayuda inicial que le prestaron Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca, aunque ella se hizo cargo de su rescate rápidamente al ver que los planes de evasión del grupo eran un poco nebulosos. La joven llevó a todos a la ba-

se de Yavin 4 donde tendría lugar la destrucción de la estación de guerra. La líder rebelde fue una de las últi-mas en huir de la base en Hoth, el planeta helado, a bordo del Hal-cón Milenario de Han Solo.

A esta altura, la Prin-cesa ya había teni-do algunos ro-ces con el con-trabandista corelliano, y sólo la obs-tinación y la dureza de carácter de ambos im-pedían que confesaran lo que sentían el uno por el otro. Fi-nalmente lo harían antes de que Han fuera congelado en carbonita por Vader, en la ciudad flotante de Bespin, luego de la traición de Lando Calrissian. Después de rescatar a Luke, que pendía de una de las antenas de la parte inferior del complejo, Leia se dirigió al punto de encuentro de la flota Rebelde, en donde comenzó la cacería para salvar a Solo, en poder del cazarre-compensas Boba Fett.



Después de seguir a Fett hasta la luna del planeta Zhar, y perderlo, el grupo decidió volver a Tatooine, ya que eventualmente el mercenario tendría que ir allí para entregar su trofeo a Jabba el Hutt. Mientras tanto, sin embargo, el príncipe Xizor, líder de Sol Oscuro, la organización criminal más grande de la Galaxia, puso un precio a la cabeza de Luke. Sin saber esto, pero deseando encontrarse con el criminal (que se había encaprichado con ella) debido a la posibilidad de conseguir información vital para la causa rebelde, Leia se infiltró en Coruscant, capital imperial, junto con Chewie, disfrazados de los cazarrecompensas Boushh y Snoova. La princesa fue tomada prisionera por Xizor, quien la utilizó como cebo para lograr que Luke acudiera a su rescate. Previsiblemente, esto fue lo que ocurrió. Pero el resultado no fue el que el criminal hubiera deseado: la Princesa escapó y

su cuartel general quedó destruido.

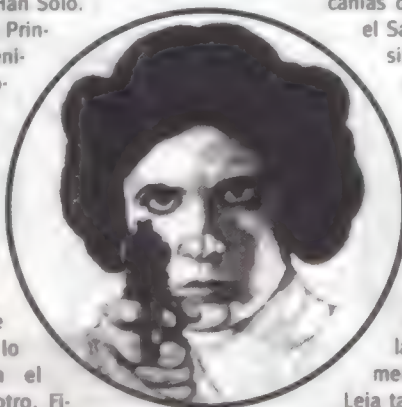
Leia utilizaría nuevamente el disfraz de Boushh para colarse en el palacio de Jabba, cuando ya Boba Fett había entregado al carbonitizado Solo al gangster. Luego de liberar de su congelamiento al corelliano fue descubierta y obligada a permanecer semi-desnuda en las cercanías del criminal. Durante la lucha sobre el Sarlaac, Leia, aprovechando la confu-sión, eliminaría a la gigantesta babo-sa, lo que más tarde le valdría un contrato de caza por parte de los Hutts.

Organa Solo, ya cimentada su relación con el contrabandista, sería parte del equipo encargado de destruir el generador del escudo que protegía a la segunda Estrella de la Muerte. Allí, en el poblado ewok, Luke le revelaría la verdad: ambos eran hermanos gemelos e hijos del odiado Darth Vader.

Leia tardaría en asimilar esta última parte y, aunque finalmente lo aceptaría, nunca dejaría de considerar a Bail Organa su padre.

Inmediatamente luego de la destrucción de la Estrella..., Mon Mothma encomendó a Leia el mando diplomático de la misión a Bakura. Fueron necesarias todas las habilidades de negociación de la Princesa para lograr la precaria tregua que permitiría a los humanos eliminar a la amenaza que representaban los Ssi-Ruuk.

Luego del establecimiento de la Nueva República, Leia fue nombrada miembro del Consejo Previsional de Gobierno. Al mismo tiempo, la alderaana era parte del Consejo Interior, las tres personas más escuchadas por Mont Mothma, junto con el almirante Ackbar y el bothano Borsk Fey'lya. Cuando el Gobierno estuvo asentado, recibió el título de



Ministra de Estado, segunda en la línea sucesoria del poder.

Cuatro años después de la batalla de Endor, finalmente Han y Leia contrajeron matrimonio, a pesar de la firme oposición de los sobrevivientes de Alderaan, quienes preferían como consorte al príncipe Isolder de Hapes. La misma Leia comenzó a pensar de la misma manera, lo que forzó a Han a secuestrarla y llevarla al planeta Dathomir, donde la pareja se reconcilió. Al año siguiente nacerían sus dos primeros hijos, los gemelos Jaina y Jacen. Lo mismo que con el tercero, Anakin, nacido un año más tarde, Leia no pudo pasar mucho tiempo con sus retoños debido al potencial peligro que representaba el Lado Oscuro de la Fuerza durante los dos primeros años de vida de los bebés. Por consejo de Luke, los niños fueron mantenidos en distintos planetas, primero en Nuevo Alderaan y finalmente en Anoth, un planetoides cuya ubicación sólo conocían Luke y Ackbar, bajo el cuidado de Winter, la sirvienta personal de Leia.

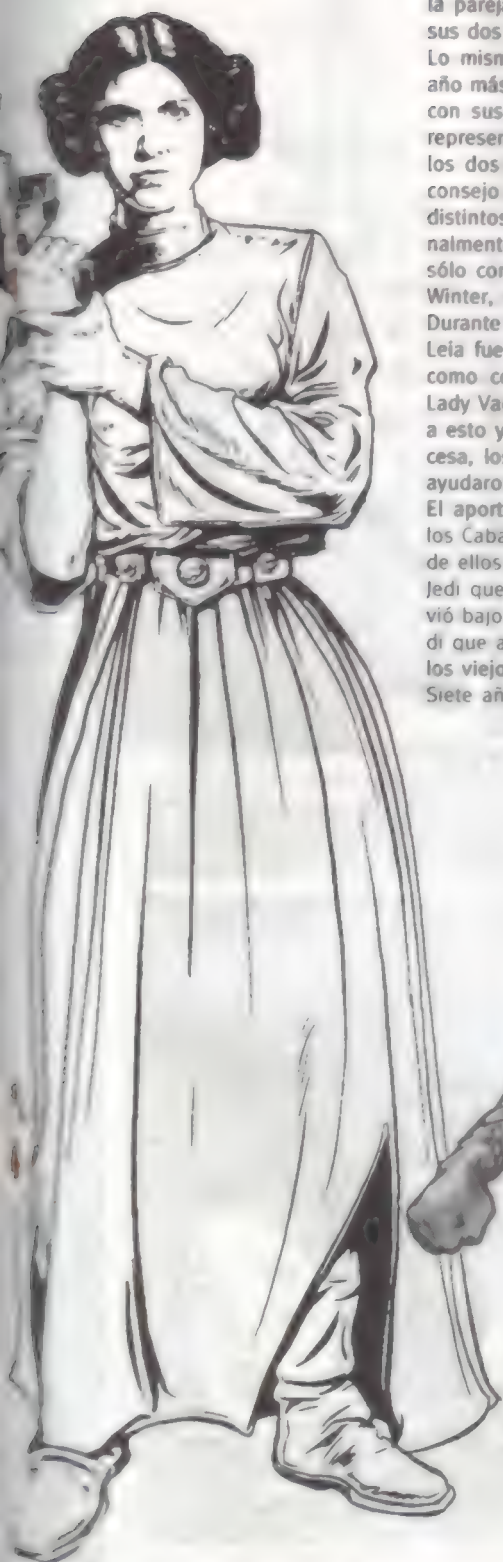
Durante la ofensiva del Gran Almirante Thrawn, Leia fue reconocida por los noghri, raza utilizada como comandos asesinos por el Imperio, como Lady Vader, la heredera del Señor de Sith. Gracias a esto y a la ayuda recibida por parte de la Princesa, los noghri se unieron a la causa rebelde y ayudaron a derrotar a Thrawn.

El aporte de Organa Solo al restablecimiento de los Caballeros Jedi fue importante, a pesar de no haberse convertido nunca en uno de ellos por falta de tiempo para entrenarse. En efecto, Leia consiguió el Hologrón Jedi que estaba en poder del renacido Emperador durante el tiempo que Luke sirvió bajo sus órdenes. El Hologrón contenía un completo compendio de sabiduría Jedi que ayudaría al joven Skywalker a reconstruir los métodos de entrenamiento de los viejos Jedi.

Siete años luego de Endor, Leia fue nombrada Jefa de Estado gracias al apoyo de Mon Mothma, luego de que

esta decidiera retirarse debido a una extraña enfermedad que la aquejaba. Sus deberes como cabeza de la Nueva República colidían con los de madre, pero Leia nunca dejó de acudir al rescate de sus hijos, su hermano o su marido siempre que tuvo que hacerlo. Y eso sería bastante seguido, sobre todo con respecto a

Jacen, Jaina y Anakin, quienes, por su poder y herencia (nietos de Darth Vader, hijos de la Jefa de Estado, sobrinos del Maestro Skywalker, con inmenso potencial Jedi ellos mismos) serían blanco de intentos de secuestro constantes.



EL HARDWARE:

SABLES DE LUZ

Las espadas o sables de luz son el arma y el símbolo elegido de los Caballeros Jedi. La maestría que se requiere para operar uno de estos implementos tecnológicos sin consecuencias nefastas para el usuario es tal, que sólo con la ayuda de la Fuerza se logra.

La característica primordial de un sable de luz es su hoja, una proyección de energía luminica que atraviesa casi cualquier material conocido (una de las excepciones es otra espada de luz). Generalmente el mango tiene de 25 a 30 centímetros de largo. Allí están contenidas la fuente de poder y las gemas que concentran la luz. El color y la cantidad de estas últimas determinan las cualidades de la hoja. Si hay una sola joya, el filo tendrá una longitud fija, generalmente de un metro. Si son varias (raramente más de tres), el largo podrá ser ajustado según los deseos del usuario variando la distancia entre ellas. Un disco cóncavo en el extremo de la empuñadura dirige la energía, que va de la gema y vuelve hasta este.

Tradicionalmente, un Jedi construía su sable en la parte final de su entrenamiento, antes de convertirse en un Caballero completo, aunque algunos Jedi nunca lo utilizaban luego, opuestos a toda clase de violencia (el maestro Yoda es un caso).

La delicada y secreta técnica utilizada para construir sables de luz parecía haber desaparecido junto con los últimos Caballeros, luego de la caída a la que fueron sometidos por el Imperio. Sin embargo, Luke Skywalker encontró un antiguo libro en la casa de Obi-Wan Kenobi donde había unas instrucciones, no muy precisas, por cierto. Esto le permitió fabricar su propio sable luego de perder el que había pertenecido a Anakin Skywalker en el duelo que sostuvo con Darth Vader en Bespin. Luke enseñaría luego los procedimientos a seguir a sus estudiantes de la Academia Jedi, asegurando así que los sables de luz brillaran en la Galaxia por mucho tiempo más.



LOS PLANETAS:

ALDERAAN

Alderaan era para muchos el corazón de la Vieja República. Fue uno de los planetas más involucrados en las Guerras Clónicas, donde su líder, Bail Organa, padre adoptivo de Leia, conoció al entonces joven General Obi-Wan Kenobi. La crudeza de esta serie de enfrentamientos fue lo que llevó a sus líderes a prohibir las armas. Esto probaría ser un error, cuando luego de muchos años de paz el Gran Moff Tarkin decidiera utilizarlo como práctica y ejemplo de la capacidad destructiva de su nuevo juguete, la Estrella de la Muerte.

Una democracia con siglos de antigüedad, Alderaan tenía todavía, sin embargo, títulos aristocráticos hereditarios. Así fue que Leia heredó de su padre el título de Princesa (Bail Organa era Virrey).

La cultura alderaana hacía especial hincapié en las artes y la comunión con la Naturaleza; los jardines de sus casas eran reputados en todo el espacio conocido. Además, el planeta era uno de los centros de comercio más importantes de la República y el Imperio. Muchas familias alderaanas se dedicaban a ser mercaderes, lo que hizo que cientos de miles de habitantes sobrevivieran al cataclismo de su planeta por estar recorriendo la Galaxia.

Estos sobrevivientes se unieron a la causa de la Alianza y luego del establecimiento de la Nueva República se dedicaron a buscar un planeta donde recrear su civilización. Eventualmente encontrarían uno con características parecidas al antiguo, donde (en un alarde de originalidad) fundarían Nuevo Alderaan.



El Bil Balad

EL MAYOR SURTIDO EN JUEGOS DE ROL:

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ● STAR WARS ● RUNEQUEST
LA LLAMADA DE CTHULHU ● JAMES BOND 007 ● EL PRINCIPE VALIENTE
STORMBRINGER ● PARANOIA ● AQUELAARE ● CAZAFANTASMAS
NEPHILIM ● PENDAGÓN ● IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS
ORÁCULO ● VAMPIRO ● EDAD OSCURA ● HOMBRE LOBO
MAGO ● KULT ● CYBERPUNK ● FAR WEST ● GUAPS
MUTANTES EN LA SOMBRA ● RAGNAROK ● PIRATAS ● UNIVERSO
COMANDOS DE GUERRA ● SUPERHÉROES INC. ● ARS MAGICA

CARD GAMES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ● MYTHOS ● STAR WARS ● ETCÉTERA

TODO WARHAMMER

WARHAMMER FANTASY BATTLE ● MAGIA DE BATALLA
WARHAMMER 40.000 ● EPIC 40.000
NECROMUNDA ● BLOOD BOWL

COMICS TRADING CARDS MUÑECOS
MINIATURAS DE PLOMO PINTURAS
LITERATURA FANTÁSTICA
BANDAS DE SONIDO ORIGINALES

AVDA. RIVADAVIA 5283 - LOCAL 38 - SUBSUELO
PRIMERA JUNTA - CAPITAL ● TE- 902-3653
DE LUNES A SÁBADOS DE 10 A 20 HRS.

REPRESENTANTE EXCLUSIVO DE
EDITORIAL LA FACTORÍA Y M+D, ESPAÑA



NUEVO CONCURSO COMIQUEANDO DE HISTORIETA

ATENCION!!

ESTE ES EL GUION UNICO PARA EL NUEVO CONCURSO DE HISTORIETA. LEELO, ANALIZALO, Y PONETE A DIBUJAR. AQUEL QUE, A JUICIO DEL JURADO, PRESENTE LA MEJOR INTERPRETACION DE ESTE GUION, GANA. DALE TU ONDA PERSONAL A ESTA HISTORIA Y CONVERTILA EN TU PRIMER TRABAJO PROFESIONAL. NO TE OLVIDES DE LEER LAS BASES CON ATENCION Y DE INCLUIR, JUNTO CON LA HISTORIETA, EL CUPON QUE VIENE EN ESTE NUMERO. MANOS A LA OBRA Y MUCHA SUERTE PARA TODOS!

• PAGINA 1 •

CUADRO 1: (casi toda la página). Típico escenario de ronda de presos, con marcas de altura etc. Tres personajes: a la izquierda y a la derecha, chorros comunes, mal afeitados, sostienen cartelitos con números de presos; caras de pánico y sorpresa mirando al centro. El personaje del centro es un extraterrestre a lo Mars Attacks, sosteniendo un cartel que dice: "A MARTE" Mirando a cámara, tira un besito con ojitos medio gays, feliz.

Título grandote: ESTAN ENTRE NOSOTROS!

CUADRO 2: (cuadro chico, abajo) Locutor típico de noticiero mirando a cámara, papeles en la mano. Logo del canal atrás. Arriba, a la izquierda, un dibujito típico de un marciano (con antenitas).

LOCUTOR: ...Investigaciones que prueban la existencia de seres de otros mundos habitando nuestro planeta. Y la principal pregunta que nos hacemos es ¿qué están haciendo las autoridades?

CUADRO 3: (cuadro chico, abajo). Televisor apoyado en un escritorio recién apagado (negro, con un puntito blanco), un puño golpea el escritorio muy cerca del aparato

ALGUIEN en off: Mierda!

• PAGINA 2 •

CUADRO 1: Jefe de Policía, gordo y sudado, con habano, corbata floja, en escritorio, habla a cámara. Escritorio revuelto, TV, papeles, fotos, etc.

JEFE: Estamos en aprietos, muchachos, necesitamos resultados. Los mandé a llamar por que ustedes son los mejores. Si hay marcianos ahí afuera tenemos que ser los primeros en saberlo!

CUADRO 2: Un tipo y una mina vestidos como detectives clásicos, con anteojos oscuros, sentados en sillas, muy tranquilos.

EL: Y nosotros somos los indicados, jefe. Se los traeremos.

ELLA: Sí, no se preocupe. ¿Alguna idea de por dónde empezar?

CUADRO 3: El jefe les alcanza una carpeta finita.

JEFE: Tenemos algunos informes de Inteligencia, no es mucho pero es lo que hay.

CUADRO 4:

ELLA: ¿Olores? ¿Eso es todo? ¿Los malditos marcianos "huelen raro"?

EL: No es un gran logro de Inteligencia, pero me pregunto ¿cómo lo habrán descubierto?

CUADRO 5:

JEFE: Eso ahora no importa. Los alienígenas no comen ni toman, hacen una especie de fotosíntesis que convierte nuestro oxígeno en un gas. Eso es todo. ¿Creen que podrán hacerlo?

CUADRO 6:

EL: Hey! ¿Es el Papa polaco? ¿Sale el sol todas las mañanas? ¿Hay vida en otros planetas?

ELLA: Eso quiere decir que sí, jefe, descuide.

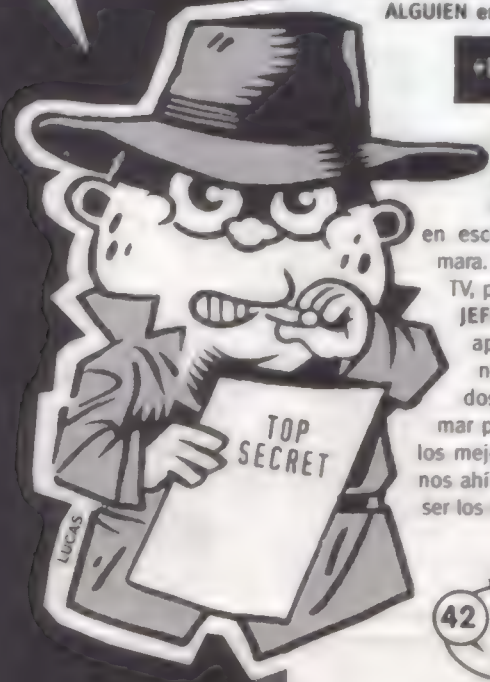
JEFE: Bien, suerte. Y consíganme algo sobre esos malditos extraterrestres!

• PAGINA 3 •

(a dividir en cuadros como sea)

BLOQUE DE TEXTO EN CUADRO 1 QUE CONTINUA POR VARIOS: Y así los detectives Connie y Blyde se sumergieron a fondo en su misión, olfateando por toda la ciudad en busca del extraño olor de la fotosíntesis alienígena. Una difícil misión que les causó muchos problemas y los condujo por falsos caminos, en esta ciudad sucia y maloliente. Durante días sus entrenadas fosas nasales peinaron las mugrientas calles buscando olores y fragancias, perfumes y hedores, sin éxito aparente.

IMAGENES PARA LOS CUADROS: Olien-



do axilas de gordos en musculosa, oliendo un perro que caga en la vereda, oliendo a un trolo con flores, oliendo en un baño sucio con mingitorios ocupados por muchachones negros, olisqueando tachos llenos de basura, oliendo a un par de viejitas vestidas con ropas muy antiguas, oliendo a una gorda que fuma pipa, oliendo una pescadería atendida por un chino inmundo, un tuguño de hippones con incensos y fajos, un viejo borracho tirado en un callejón, etc., siempre con cara de asco ella, de odio él (mantener los anteojos negros y agregar si se quiere los típicos sombreros de detectives Bogart).

• PAGINA 4 •

CUADRO 1: Oficina del Jefe, ellos dos de espaldas, el jefe de frente con cara de culo.

ELLA: Nada.

EL: Lo siento, jefe, no pudimos hallar nada.

CUADRO 2: Ellos de frente.

EL: Si esos bastardos alienígenas existen deben saber de su problema olfativo y lo han camuflado como sus apariencias.

ELLA: Sí, es verdad. Pueden usar mucho perfume, mascar chicles de gustos fuertes... fumar todo el tiempo...

CUADRO 3: El jefe de frente, sorprendido, habano en la mano.

EL: Hey! Jefe! Usted siempre huele a habano, chicle de usa y perfume barato!

ELLA: Yo a veces le olf raro, pero pensé que eran gases...

CUADRO 4: Jefe, contento, medio desorbitado, de pie, puño en alto.

JEFE: Y lo son! Son el resultado de la fotosíntesis alien! Yo soy de Saturno! Estamos aquí!

CUADRO 5: (grande, abajo) Cabeza, nuca y espalda del Jefe en Primer Plano. A los costados, de frente a la cámara, El y Ella (uno a la izquierda, el otro a la derecha), sorprendidos, armas en las manos.

EL: Usted! No puede ser! Usted nos encomendó la misión!

JEFE: JEJEJEJEJE

ELLA: Yo lo vi comer! ¿Cómo es posible...?

• PAGINA 5 •

CUADRO 1: (grande, arriba) El jefe se saca la máscara y es un alien (sigue gordo, con la corbata, etc.). Ellos, de espalda, sorprendidos.

JEFE, feliz: ¡Sí! La invasión ya empezó. Estamos tomando sus lugares. Estamos en todas partes! Pobres idiotas, no pueden ni imaginárselo.

CUADRO 2: El agarrándose los pelos, con la frente que se estira

EL: Bueno, a decir verdad, yo tengo una idea.

ELLA, en off: Blyde!!

CUADRO 3: Primer Plano. El se sacó la máscara y

sonríe.

EL: Soy Ghul'X Pod, de la cuarta luna de Saturno y estoy infiltrado entre los humanos para recavar información antes de la invasión total.

ELLA en off: ¿Blyde?!

CUADRO 4: (grande) El jefe avanza desde atrás del escritorio relamiéndose, El se acerca sonriente a Ella, que retrocede atemorizada.

ELLA: Eeh... eeentonces, tu halitosis era mentira, eres otro extraterrestre, oh, Blyde!

CUADRO 5: Ella se agarra los pelos y se le estira la frente.

ELLA: Es una suerte!

CUADRO 6: Primer plano de Ella, que es una alien /hembra.

ELLA: Por fin puedo quitarme este horrible disfraz de humana. Ya no tengo que bañarme en perfume para pasar desapercibida.

EL, en off: Oh, Connie!

• PAGINA 6 •

CUADRO 1: (grande) Otra vez todos sentados como antes.

EL: Jefe, ¿por qué nos encargó la misión? Poníamos en peligro su coartada y la de nuestros camaradas aliens.

JEFE: Nah, sabía que no encontrarían nada. Probaba cuán eficaz eran nuestros disfraces entre los humanos.

ELLA: Y aunque hubiésemos descubierto algo, no se lo íbamos a decir; no entregáramos a los nuestros.

CUADRO 2: Jefe usando Intercomunicador.

APARATO: Atención, Joubm K'Dorx, nuestro líder va hacia allí.

JEFE: Está bien, O'Hara, no hay problema.

CUADRO 3:

ELLA, sorprendida: ¿O'Hara también es uno de los nuestros?

JEFE: Sí, y el comisionado también lo es.

ELLA: ¿Es que queda algún humano en la policía?

CUADRO 4:

JEFE: Mnn... Yo pensaba que ustedes... No, creo que no...

EL: Yo sé de muchos reemplazos en la ciudad... ¿Cree que quedará algún humano?

JEFE: No lo sé... Con tantos servicios de inteligencia, exploradores, avanzadas... En realidad no creo que quede un humano en la Tierra...

CUADRO 5: (grande) Igual que el 1 de esta página, pero todos serios, mirando para abajo, tristes.

EL: Bueno, jefe, ¿hay algún otro caso por resolver?

JEFE: Sah... tenemos al asesino serial que baña a las víctimas con gasolina, el secuestrador de perros...

ELLA: ¿Ya capturaron a Jimmy "Lagartija" McBane? El que robó las estampillas, ¿se acuerdan?...

• THE END •



por Federico Gatti y Lisandro Berenguer Grassi

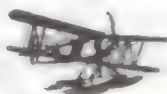
KAMTCHATKA



42



ARGENTINA



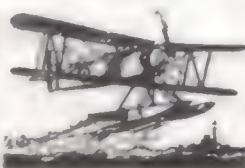
6

ALEMANIA



3

CHINA



20

-Vamos, debemos prepararnos para mañana a la noche!

-¿Por qué? ¿Qué haremos mañana en la noche, Cerebro?

-Lo mismo que hacemos todas las noche, Pinky! Tratar de conquistar el mundo!

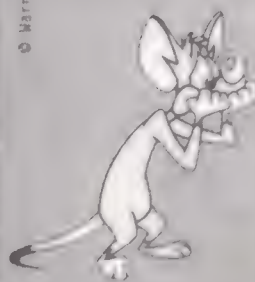
Si queremos encontrar un "padre fundador" en el arte de crear adicción, descartemos juegos de rol, videos y card-games. Debemos remontarnos en el tiempo, a la época en que brillaban el TEG y el Estanciero. Lejos de intentar un análisis histórico sobre la aparición del cebamiento en nuestra tierra, vamos a hablar sobre el primero de estos juegos. El original -y glorioso- TEG nos ofrecía unos cuantos ejércitos, tarjetas de países y un mapa decimonónico para sumergirnos en una interminable sucesión de declaraciones de guerra, tiradas de dados y desarrollos de estrategias que nos llevasen a dominar el planeta. Ahora, este juego vuelve renovado y con poderosas armas para combatir a aquellos que sostienen que las segundas partes nunca fueron buenas. Es hora del

TEG: LA REVANCHA

¿Cuáles son estas armas? Veamos con un poco de detalle algunos de los cambios e innovaciones que han sido incorporados a esta nueva versión del juego:

•Cambios estructurales: El mapa cuenta ahora con más países, continentes y uniones continentales (los famosos puentes). A mayor cantidad de países, por ende, mayor cantidad de ejércitos se deben incorporar al principio de la partida (ocho en primera instancia, y cuatro después). Los continentes tienen todos un número par de países, y al estar completos otorgan unos ejércitos de bonificación iguales a la mitad de estos (por ejemplo, Asia tiene 16 países y permite incorporar 8 ejércitos extras por vuelta).

•Cambios en las tarjetas: También aumenta la cantidad de ejércitos otorgados por las "trocas" (cambios, en la jerga teguera) de tarjeta (seis en la primera, diez en la segunda, luego incrementos de cinco), y se incorporan tarjetas que permiten trocas directas -en vez de tres hace falta una sola. Una de las innovaciones más radicales es la incorporación de las tarjetas de continente, que se obtienen al completar alguno, y se pueden utilizar como las comunes.



amamiento infinito

•Nuevas armas: La tecnología bélica avanza y esto se refleja en el juego con la aparición de los misiles. A cambio de seis ejércitos, estas unidades permiten destruir automáticamente tres ejércitos a un país limítrofe, o dos a países que limiten con un limítrofe, o uno a países cuya frontera esté a dos países de distancia de la nuestra. El país defensor deberá contar con otro misil para evitar el ataque, o de lo contrario entregará los ejércitos correspondientes sin que medie tirada de dados alguna. Esto es maravilloso para aquellos generales de salón que son capaces de planificar las mejores estrategias pero que a la hora de los dados son más malos que discurso presidencial.

•Nuevos pactos: A los pactos de No Agresión y Zona Internacional, se le suma ahora una tercera clase de pactos, los de Agresión. Síiiii, felicidad infinitaaaa!!! Si el viejo reglamento prohibía que dos jugadores se unieran para pegarle a un tercero, ahora es perfectamente legal, con algunas limitaciones y reglas especiales que complican la cosa pero también la hacen más interesante. Dos países pueden unirse para atacar a un tercero limítrofe a ambos y, si lo conquistan, ejércitos de ambos colores ocuparan el país, que pasará a pertenecer a los dos jugadores. Esto es una flagrante violación a una regla básica del TEG clásico (ejércitos de un color por país), pero puede hacer la guerra mucho más divertida. Otro cambio interesante a las antiguas reglas es la posibilidad de traicionar los pactos formales sin tener que esperar un turno de changüí para el otro jugador, abonando una tarjeta de país como castigo o no levantando la próxima que toque.

•Nuevas reglas: Al principio de cada turno, se da vuelta una tarjeta que va a regir el combate durante toda la ronda. Las diferentes posibilidades incluyen que todos los defensores tiren con un dado de más, que los atacantes lo hagan, que sólo se pueda atacar dentro o fuera de un continente, que algún jugador descance o que aunque gane país no saque tarjeta, además del consabido combate clásico. Por último, se agregó la posibilidad de que el jugador atacante tenga que tirar cuatro dados en vez de tres por su superioridad numérica con respecto al defensor.

EL TIRO DEL FINAL

Entonces, para todos aquellos que ya agotaron todas las posibilidades del TEG original, pero querían (y necesitaban) una "revancha"; y para aquellos que nunca jugaron y no entendieron un bleo de esta nota, pero han quedado prendados, los dioses ancestrales del cebamiento les ofrecen una nueva opción con la versión remozada del mejor -a nuestro modesto entender- juego inventado en Argentina. Así, no todas las noches, pero sí por lo menos cada vez que tengamos ganas, nos podremos convertir en ratones de laboratorio. Y tratar de conquistar el mundo.

-Pinky, ¿estás pensando lo mismo que yo?

-Creo que sí, Cerebro, pero ¿no era que China y Kamchatka eran limítrofes?

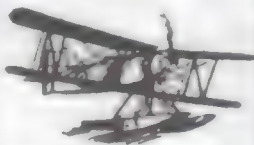


ASIA



DESCANSO NEGRO

49



AMERICA
CENTRAL

5



SUPERCARDS ARGENTINA DISTRIBUTORS TRADING, COLLECTOR & PLAYING CARDS

Tel/Fax (01) 773-0840 / 474-2643

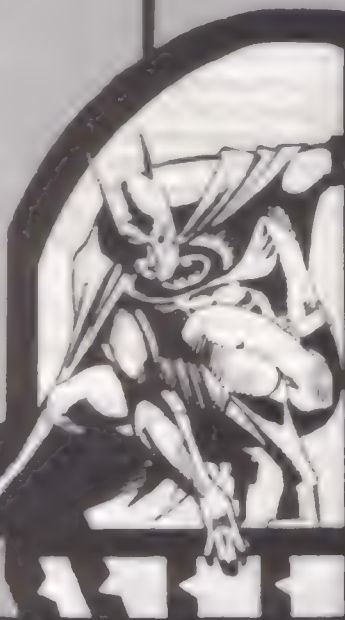
LISTA DE PRECIOS

COLECCION

CAJA CERRADA

DC vs. MARVEL	\$ 70
DC FIREPOWER	\$ 61
SPIDERMAN Fleer '95	\$ 80
SPIDERMAN Premium '96	\$ 89
NBA Fleer '97	\$ 64
X- MEN Fleer Ultra '95	\$ 86
X- MEN WOLVERINE '97	\$ 87
X- MEN CHROMIUM '96	\$ 89
MARVEL METAL	\$ 95
MARVEL MASTERPIECES '95	\$ 101
MARVEL MASTERPIECES '97	\$ 115
STAR TREK NG series 3,4	\$ 60
STAR TREK NG series 5	\$ 94
STAR TREK NG series 6	llamar
MARVEL OVERPOWER starter	\$ 70
MARVEL OVERPOWER booster	\$ 56
POWERSURGE	\$ 70
MISSION CONTROL	\$ 70
DC OVERPOWER starter	\$ 95
DC OVERPOWER booster	\$ 70
PLAYBOY PAMELA ANDERSON	\$ 85
PENTHOUSE	\$ 58
HOT SHOT	\$ 48
ROCK CARDS	\$ 35
THE BEATLES	\$ 74
THE THREE STOOGES	\$ 74
X- MEN OASIS	\$ 110
X- MEN 99	llamar

y muchísimas colecciones más



THE JUGGERNAUT

Nombre Real: Cain Marko

Creadores: Stan Lee y Jack Kirby

Primera Aparición: X-Men n.12 (1965).

HISTORIA: La relación entre el Juggernaut y los X-Men se remonta a la infancia de su mentor, el Profesor Xavier. El padre de Xavier y el padre de Cain, Kurt Marko, eran científicos colegas, hasta que un accidente atómico en Almagordo tomó la vida del padre de Xavier. Tras el siniestro, Marko decidió tomar cuidado del pequeño Charles y de la viuda de su ex-colega. Pero, tras el nuevo casamiento, demostró que su único interés era el dinero y posición de los Xavier. Marko tenía un hijo de un matrimonio anterior, llamado Cain. Este y Charles eran el día y la noche, y Cain lo odió desde el instante en que lo vio, antagonizándolo y molestándolo a cada momento. Durante un incendio en la mansión Xavier, ambos niños quedaron atrapados en las llamas y hubieran muerto si Kurt Marko no los hubiese rescatado (aunque primero puso a salvo a Charles). Durante el salvataje, el Sr. Marko perdió la vida, pero no sin antes avisarle a Xavier que Cain no debía enterarse de los poderes mutantes que poseía. El tiempo pasó y, con ayuda de su telepatía, Charles Xavier se convirtió en un excelente atleta y estudiante, lo cual acrecentó aún más la ira y la envidia de Cain hacia su hermanastro, hasta el punto de casi matarlo en un accidente automovilístico.

Años después ambos jóvenes sirvieron juntos en la guerra de Corea. Fue en estas circunstancias que encontraron en una cueva de la selva un templo perdido, perteneciente al oscuro dios Cyttorak. Marko encontró sobre el altar un rubí de gran tamaño, que emanaba gran poder, y no pudiendo resistirse a su llamado, lo agarró. Fue en ese instante que nació el Juggernaut, pero la misma energía que le dio poder a Marko también provocó un derrumbe del que sólo Xavier pudo escapar.

Adentro quedó el Juggernaut, atrapado. Pero unas toneladas de rocas no podían detener lo imparable y, aunque le tomó años de excavación, Marko consiguió liberarse. Cegado por el odio hacia su medio hermano por dejarlo abandonado, el Juggernaut atacó la Mansion Xavier, pero en estos años, Charles no había permanecido inactivo sino que había fundado un grupo de jóvenes mutantes denominados X-Men. Si bien el poder de los X-Men era grande, el de Cain era mayor y sólo mediante un difícil trabajo de grupo, la ayuda de Johnny Storm (Human Torch) y el poder mental de Xavier apenas consiguieron derrotarlo.

Meses después, la amenaza del Juggernaut resurgió, esta vez aliado con el grupo Factor Three, y atacó a los X-Men. Cain fue nuevamente derrotado y, debido a que ninguna fuerza en la Tierra podía contenerlo, fue exiliado a la dimensión del Crimson Cosmos.

Marko dedicó sus siguientes años como mercenario, lo que lo llevó a enfrentarse a héroes como Thor, Hulk y Spiderman. Durante uno de sus "trabajos" conoció al también mercenario Black Tom Cassidy (primo de Banshee), y forjaron una gran amistad que aún hoy perdura. Esta unión trajo como consecuencia el enfrentamiento con los "nuevos" X-Men, en el cual fueron nuevamente vencidos. La amistad y confianza con Black Tom es tan grande, que Marko llegó a darle la mitad de sus poderes, convirtiéndolo en otro imparable Juggernaut. En esta ocasión los X-Men necesitaron la ayuda de Spiderman para detenerlos.

Tiempo más tarde, la dupla compitió en una carrera contra otros mercenarios por obtener la herencia del fallecido Tolliver. Fue durante este período que la salud de Black Tom empeoró y su cuerpo empezó a mutar. Cain, desesperado al ver a su único amigo moribundo, buscó una cura arrancándole una mano al mercenario Deadpool (poseedor de un poder regenerativo superior al de Wolverine) y colocándosela a Tom.

De ahí en más, poco se supo del gigante hasta que, meses más tarde, aterrizó en el medio de New Jersey, donde fue encontrado por Beast, Bishop y Psylocke. El Juggernaut se encontraba aterrizado y advirtió a los X-Men de la llegada de un ser de in-



creíble poder que venía a matarlos a todos, al cual sólo pudo a calificar con la palabra Onslaught. En realidad, Cain se hallaba bajo un bloqueo psiónico que le impedía revelar la identidad de Onslaught, pero con la ayuda de Jean Grey pudo sobrepasarlo y así se descubrió que la verdadera identidad del adversario no era otro que el Profesor Charles Xavier.

Durante la batalla con Onslaught, Cain fue despojado del rubí de Cyttorak y desterrado a la dimensión en la que vivía la entidad Cyttorak. Allí Marko peleó y venció al oscuro dios, pudiendo regresar a nuestra dimensión. Actualmente, el Juggernaut ronda la Tierra sin oposición, a raíz del bajo número de héroes que persisten luego de la masacre de Onslaught. (Juan Manuel García Carral)

EXTRA-DATA

Durante un breve lapso, el Juggernaut fue parte de los Exiles, un grupo de villanos del Universo Marvel transportados al Ultraverse, pero al poco tiempo regresó a su universo originario.



MARVEL:

DESPUES

DEL

APOCALIPSIS

POR ANDRÉS ACCORSI Y DR.SAX

FUISTE

ES MUY PROBABLE QUE EL AÑO '96 HAYA MARCADO EL PISO HISTORICO DE MARVEL COMICS. SUS VENTAS BAJARON, PERDIO MILLONES Y MILLONES DE DOLARES Y HASTA ENTREGO SUS PERSONAJES MAS TRADICIONALES A LOS CAPOS DE LA EDITORIAL CON LA QUE COMPITE PALMO A PALMO EN LOS CHARTS DE VENTAS. PERO ESTAMOS HABLANDO DE MARVEL, LA EDITORIAL DONDE TODO MUERTO QUE SE PRECIE DE TAL TIENE SU INNEGABLE CHANCE DE RESUCITAR. ERA HORA DE UN CAMBIO DE RUMBO Y, AL PARECER, MARVEL ELIGIO EL CORRECTO. ESTAS SON ALGUNAS DE LAS POSTAS GROSSAS QUE SE VIENEN.

Ya hemos hablado hasta el cansancio de la decadencia de Marvel, de sus groseros errores (el clon de Spider-Man, Heroes Reborn, los mil y un títulos mutantes al gas, etc.), pero parece que a fuerza de perder lectores, creadores, prestigio y lo que verdaderamente le importa a Marvel, mucha gaita, alguien pegó un manotazo al timón para tratar de ponerle un rumbo.

Para empezar, en medio del bolonki de los accionistas y la quiebra, Ron Perelman, el capo hasta el año pasado, terminó forzado a dar el paso al costado y dejando el control mayoritario de la firma en manos de otro grupo de accionistas, liderado por Carl Kahn.

DE VUELTA A CASA

Una de las primeras movidas de la nueva conducción es merecedora de nuestro más incondicional aplauso: justo cuando la Comiqueando n°26 entraba a imprenta, Marvel le mandaba un comunicado a Rob Liefeld cancelando el acuerdo por el cual el *Elektra* se comprometía a hacer el dibujo de los nuevos *Avengers*, *Liebs* y sus *Defenders* a la cantidad que se acordó y hasta un último a laburar gratis, pero pilló el buen gusto y Marvel terminó encomendándole a Jim Lee el armado de nuevos equipos creativos para terminar de un modo más o menos tranquilo los números que le quedan a este infortunado *Heroes Reborn*.

Lee puso al frente de *Avengers* a Walt Simonson como guionista y Mike Ryan (Grifter) como dibujante. Para *Captain America* consiguió a James "Hombre Orquesta" Robinson y Joe Bennett, que ya en el final del n°6 reemplazan la cuestionada aguililla por la tradicional "A" en la máscara del Capi. Pero para Lee tampoco son todas flores. Se peleó con Scott Lobdell, que dejó a medio escribir un número de *Iron Man*, con Jeph Loeb sacando las papas del fuego.

También se confirmó que el universo *Heroes Reborn* no continúa más allá de los números 12. Peter David (principal detractor de la rosca con Lee y Liefeld) está escribiendo el especial *Heroes Return*, donde los ídolos de siempre se reintegran (no se sabe en qué términos) a la verdadera continuidad.

Y por supuesto, ya se están barajando los nombres de los creadores encargados de relanzar los distintos títulos, con equipos que parecen una joda de tan bien-pensados que están. Para felicidad de todos, está casi confirmado que Mark Waid y Ron Farnney vuelven a *Captain America*, Scott Lobdell y uno de los hermanos Kubert se hacen cargo de *Fantastic Four* y Kurt Busiek será el guionista de *Iron Man* (todavía sin dibujante asignado) y *Avengers*, donde podremos gozar de los magníficos dibujos de George Pérez (Acuérdense de lo que hizo la otra vez que le dieron esta serie! Guaaaau!). Tampoco se confirmó qué va a pasar con *Thor*, pero sí que *Journey Into Mystery* cierra antes de *Heroes Return*. Algunos especulan con un nuevo n°1 y con Warren Ellis al frente de la serie.

LA AVANZADA

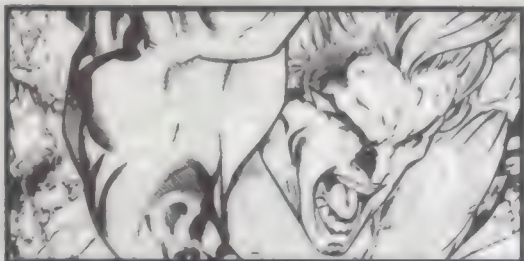
Liderando de antemano la resurrección, ya han salido dos títulos con mucha onda y que ya han tenido que reeditarse porque se agotaron al toque. El primero es el archipromocionado *Ka-Zar*, con Mark Waid y Andy Kubert, y el otro es un tapado, un grupito llamado *Thunderbolts* (escrito por Kurt Busiek y dibujado por Mark Bagley) que a simple vista no es gran cosa. El asunto es que, en este título, Marvel se descuelga con uno de los giros más copados y menos gastados del género de los superhéroes: los protagonistas, que comienzan con toda la chapa, ovacionados por un mundo que se quedó sin héroes tras la masacre de Onslaught, que corporizan de inmediato una nueva esperanza para el pueblo de New York, no son otros que los Masters of Evil.



Se trata, ni más ni menos, que del grupo más viciosamente cruel del Universo Marvel, compuesto por enemigos de los Vengadores, a quienes han estado al borde de destruir por completo. Inclusive han llegado al punto de, tras tomar la Mansión de los Avengers, torturar vilmente a Jarvis (el Alfred de la Marvel) y masacrar a trompadas a Hercules. Pero, ¿qué puede pasar con este plan maestro del Barón Zemo ahora que se les une Jolt, una jovencita que desconoce el oscuro secreto de los "héroes"? Si sos fan de los Vengadores, o del más puro estilo Marvel, o te gustan los comics donde el antagonista se vuelve protagonista (Dr. Zero, Eclipse, el Suicide Squad, o Regulators), no te podés perder esta papita fina

ESTO RECIENTE EMPIEZA

Para Mayo, Marvel se manda otra movida que puede andar: el Flashback Month, donde la continuidad (y la numeración) de las series se interrumpen para mostrar historias anteriores a los orígenes de los personajes. Estas revistas llevarán el -1 en su tapa y casi todas contarán con artistas invitados. El dibujante elegido para revelar la historia del pasado de Daredevil no es otro que el maestro Gene Colan, que ya firmó para quedar como dibujante titular de la serie, como lo fuera (con brillantes resultados) en la década del '70. Otro lanzamiento muy piola es Heroes for Hire, que en lugar de Roger Stern, tendrá como guionista a John Ostrander, cuyo Punisher fue cancelado. Junto a Ostrander estará el español Pasqual Ferry y la serie tendrá una onda Suicide Squad, con equipos armados por Jim Hammond (ex-Human Torch) para cada una de las misiones. El elenco establece lo completan Power Man, Iron Fist, Hercules, Black Knight y una nueva White Tiger. El primer invitado es Hulk y luego vendrán Spider-Man, Beast, Bishop, Black Widow y -tal vez- algún villano. Le deseamos mucha suerte a John Ostrander y compartimos su dolor por la muerte de su esposa y habitual colaboradora Kim Yale, fallecida el 7 de Marzo último, a raíz de un cáncer



de mamas.

Por el lado de los mutantes, no hay grandes novedades. James "34 títulos por mes" Robinson se hace cargo de Cable y toma Generation X durante varios meses. La saga crossover reada del año no se llamará Zero Tolerance, sino No Exit y -para variar- promete grandes cambios y nuevos miembros para todos los grupos.

Y se siguen tirando nombres de viejos personajes a los que Marvel planea relanzar. Ya mencionamos a Alpha Flight, Dr. Strange, Moon Knight, Master of Kung-Fu, Satana y Hellstorm y ahora se suma Conan, que vuelve con las historias realizadas originalmente para Marvel Italia, entre las cuales hay muchas dibujadas por argentinos. También se está hablando de un relanzamiento grosso del Punisher, en un título sin la aprobación del Comics Code, y de una miniserie de Killraven, oscuro personaje de los '70, que está escribiendo y dibujando el maestro Alan Davis.

Y las novedades siguen a mil. Ya se está preparando una secuela del exitoso team-up entre Batman y Spider-Man y parece que hay conversaciones para que vuelvan a Marvel dos tipos que dejaron su marca imborrable en la editorial y que se fueron a las puteadas. ¿Les suena un tal Chris Claremont? ¿Y un tal Jim Shooter? Todo es posible en esta nueva (y esperemos que definitiva) reestructuración de la Marvel. Por supuesto, seguiremos informando.



Pantallas

por Mr. Master

INFORME ESPECIAL. INVASION DC!

Después de un par de años en los que en esta sección se ha hablado hasta el cansancio de dibujos animados, películas y series que se hacen, se están por hacer o se podrían llegar a hacer con los personajes de Marvel, ahora la mano pesada viene por el lado de DC.

Ya fuéramos del ambiente largometraje de Shrek y ya estarían podridos de oír hablar sobre Batman & Robin, el film de Joel Schumacher que se estrena en EEUU el 20 de Junio y sobre el cual nos extendiremos en la próxima Comiquando.

Pero hay más. Siguen dando vueltas con bastante firmeza los proyectos de llevar al cine a Catwoman, Sandman y Death y ya está casi confirmado que en 1998 se estrena un nuevo largometraje de Superman, son grandes probabilidades de que Tim Burton dirija y Nicholas Cage se calce la capa. Hablando del amigo luptoniano, la serie de Lois & Clark sigue adelante (pero ahora con bajo rating) y se confirmó una nueva temporada para la serie de dibujos animados. A partir del próximo otoño yonki, el Hombre de Acero animado se alternará en la pantalla del canal Warner con... Batman y Robin!

Si! Después de un par de años en suspenso, la gloriosa serie animada de Batman vuelve con 21 nuevos episodios, incluyendo la saga en la que Dick Grayson pasa a ser Nightwing! Y además, coincidiendo con el estreno de la peli con actores, Batman y Robin protagonizan su primer OVA, en el que se enfrentan con el auténtico Mr Freeze.

Y deja la más grossa para el final. El 24 de Marzo comenzó la producción del piloto para la serie de la Justice League of America.

El grupo que se verá en la serie está integrado por Wally West/Flash (interpretado por Kenney Johnston), Kyle Rayner/Green Lantern (Matthew Settle), Atom, que no estará convertido en adolescente como en los comics, será encarnado por John Kassir, un exitoso cómico más conocido como la voz de Cryptkeeper en Tales from the Crypt. También estarán el Morion Manhunter (no se sabe quien lo interpreta), Fire (Michelle Hurd) y Ice (Kim Oja). En algún momento se mencionó a Mr. Miracle, Blue Beetle, Booster Gold, Aquaman y Wonder Woman pero, por lo menos en el piloto, no aparecen ni a saludar. El villano será Woatherman, otro papel todavía no asignado. Según dicen, la onda de la serie no va a ser para nada dark, pero tampoco en joda. La historia comienza con la Liga ya formada y operando y nos mostrará el ingreso de Ice al grupo.

Los guionistas de este primer telefilm son Lorne Cameron, David Hooten y Scott Shepherd. El director es Lewis Tugue (las Ojas del Gato, Gato) y la Warner confirmó que este primer capítulo piloto se emite entre Septiembre y Octubre. El presupuesto asignado para cada episodio es de seis polos verdes, más del doble de los 2,5 polos que se gastan para cada emisión de Lois & Clark. Esto!

POSTAS Y PROYECTOS

•Confirmado: Se empezó a filmar el primero de una serie de cinco telefilms de Nick Fury, Agente de S.H.I.E.L.D. El encargado de dar vida al superagente fuerte no es otro que David Hasselhoff (Baywatch, El Auto Furto). En el pólo de los dioses...

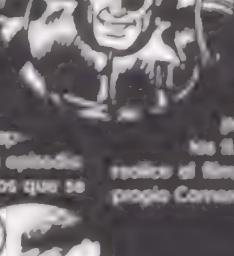
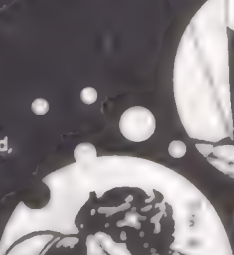
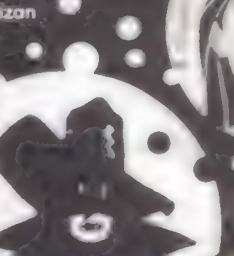
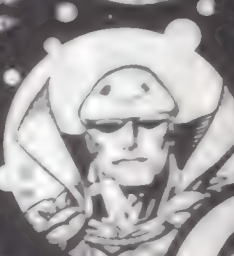
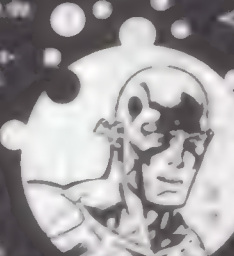
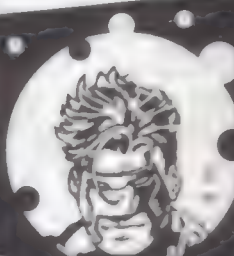
•Carlos Tello y Carlos Maglia están a punto de ponerlo la firma a un contrato con la productora canadiense NOA que, en sociedad con el estudio japonés que realizó la película de Akira, planea llevar a Cybersix de regreso a la pantalla chica, esta vez a modo de una serie de 36 capítulos de media hora en dibujo animado. (La cosa todavía está en poco verde, pero se sabe que «la revista la revista» editorial Kodansha se largaría a publicar las cómics de Cybersix en Japón. La productora canadiense, por su parte, está negociando la distribución mundial de la serie con dos pares gemelos: HBO y MTV. ¿Qué tal?

•Y hablando de HBO, el 11 de Mayo a la medianoche, dicha cadena

pone al aire el primer capítulo de la serie animada de Spawn. Más adelante, la criatura de Todd McFarlane pasará a compartir un espacio de una hora con otra serie estreno, Spicy City, una nueva y picante creación del siempre sorprendente Ralph Bakshi que debutará el 11 de Julio.

•Disney se está con la cresta de las secuelas sólo para niños. Después de las dos mega-exitosas continuaciones de Aladdin, se están preparando The Lion King II: Pride of Simba, Pocahontas: Journey to the New World, Beauty and the Beast: Christmas Belle, nuevas pelis con Mickey, Donald y Goofy y hasta una secuela de La Dama y el Vaquero. Cool!

•Y última. La tan chamuyada película de Spider-Man tiene un nuevo hogar. La MGM le compró a la quebrada Carolco (la productora de Joel Silver) los derechos para filmar la peli del arácnido y Bajes Institutos II. Esto aumenta las posibilidades de que se realice el film, pero ya es mucho menos factible que el propio Corraon lo dirija.



SERIES DE ROBOTS GIGANTES JAPONESES QUE SE BACAN A PAÍOS MIENTRAS
DESTRUYEN TOKIO, HEMOS VISTO MUCHAS. PERO NINGUNA DEJO EN NUESTROS
PUTREFACTOS CEREBROS LA HUELLA IMBORRABLE Y EL CEBAMIENTO INCONTENIBLE QUE GENERO, GENERA Y GENERARA LA
INMORTAL CREACION DE GO NAGAI.

ESTA ES LA VERDADERA HISTORIA DE...

MAZINGER-Z

por
Adrián Recorsi,
con la colaboración
de Fernando García

HEAVY METAL

Mazinger Z fue creado en 1972 por Go Nagai, considerado por muchos el Jack Kirby japonés por su enorme talento para retratar escenas de acción y violencia. Mazinger hizo su debut en la revista Shonen Jump y, si bien contó con la aprobación del público, la serie culminó en menos de un año.

Este tiempo fue suficiente para que Toei Animation y los estudios JB se interesaran por llevar al robot de Nagai a la pantalla chica, a modo de una serie de dibujos animados en capítulos de media hora. La serie empezó a emitirse en Japón en 1973 y se extendió mucho más que el manga, llegando a los 92 episodios. Los directores encargados de llevar el manga a la pantalla chica fueron Yugo Serikawa, Tomoharu Katsumata, Nobuo Onuki y Bonjin Nagaki.

La fórmula de estos episodios era más bien repetitiva. En cada episodio, Tokio era arrasada por un gigantesco monstruo robótico que respondía a las órdenes del perverso Dr. Hell o de alguno de sus lugartenientes: el Barón Ashura (Ashler en Occidente), un extraño ser mezcla de hombre y mujer; y el Conde Decapitado, una especie de nazi con la cabeza separada del cuerpo. El o los robot/s malo/s pronto se trababan en combate con el defensor de Tokio, Mazinger Z, tripulado por Koji Kabuto, o con los amigos de Mazinger, Boss Robo y Alrodita A, luego reemplazada por Diana A. Tras una dura lucha, los robots buenos destruyen a los malos, el Dr. Hell putea a sus esbirros y los tres juran vengarse de Mazinger Z.

Parece poco, pero si a esto le sumamos una espectacularidad nunca vista en los combates y el constante tema subyacente de la empatía nombre-máquina (se pegaban a Mazinger y le dolía a Koji), se arma un producto de alto impacto, suficiente para cebar a más de uno.

todas las ilustraciones son © Go Nagai



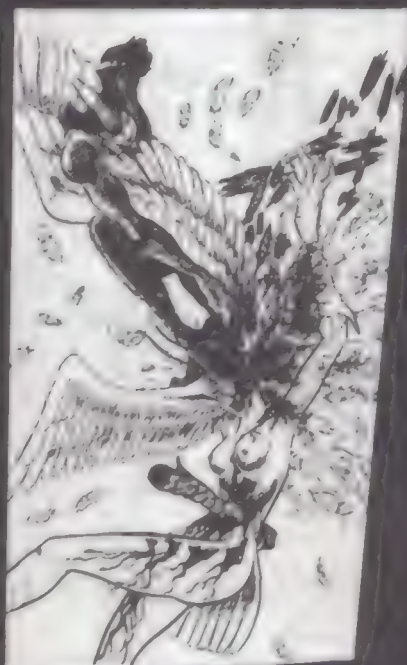
UN JUSTICIERO DE FIERRO

La historia cuenta que, al conocer los planes del siniestro Dr. Hell para conquistar el mundo, el Dr. Juzo Kabuto, brillante científico, se retiró para dedicarse a construir a Mazinger Z, un poderoso robot destinado a hacerle frente a las monstruosidades cibernéticas perfeccionadas por el Dr. Hell. El villano envió a uno de sus esbirros, el Barón Ashler a asesinar a su nieta y así fue. Sin embargo, el Dr. Kabuto logró informarle a su nieto Koji todo acerca de Mazinger y de la amenaza del Dr. Hell.

El joven Koji se dirigió al Instituto de Energía del Dr. Yumi, un ex ayudante de su abuelo, que le ayudó a poner en marcha al portentoso Mazinger. El propio Dr. Yumi había creado otro robot, Afrodita A, para ser pilotado por su hija Sayaka y contaba con la permanente asistencia de los Dres. Nosori y Mori que, con el tiempo, fueron remodelando y mejorando las armas de Mazinger.

También en el Instituto de Energía fueron creados Diana A, la robot que pilotó Sayaka cuando Afrodita fue destruida, y Boss Robo, un robot torpe y fácil de destruir, armado en base a chatarra.

Luego de innumerables combates contra las huestes del Dr. Hell, Mazinger enfrenta la terrible amenaza del General Negro y sus siete monstruos. El ataque de estas bestias hiere gravemente a Shiro, hermano menor de Koji, y deja a Mazinger muy pero muy dañado. Pero resulta que el abuelo de Koji conocía una antigua profecía que vaticinaba la eventual llegada a nuestro planeta del General Negro y sus maléficas criaturas. Como prevención, y en el más absoluto de los secretos, el Dr. Kabuto había creado al Gran Mazinger, un robot más grande y más poderoso que el anterior, capaz de vencer a los villanos. El Gran Mazinger (tripulado por un misterioso piloto que bien podría ser el padre de Koji) aparece en escena justo cuando los malos le están dando la paliza final a Mazinger y acaba con todos ellos. Ante la aparición del Gran Mazinger, el robot original, castigado al borde de la destrucción, se retira para siempre.



GO NAGAI, UNA AUTÉNTICA BESTIA

Como la de tantos chicos japoneses, la vida de Go Nagai (nacido en Wajima en 1945) cambió para siempre cuando leyó un cómic del Dios del Manga, Osamu Tezuka. Go se fue a vivir a Tokio, hizo su paso por la universidad y se animó a probar suerte en el mundo de la historieta, alentado por un crack de ese entonces, Shotarō Ishimori.

En 1967, la revista Bokura le publicó su primer trabajo profesional, Mea kashi Ponichi (El Detective Ponichi). Pero la repercusión masiva le llegó un año después, cuando incursionó en las páginas de Shonen Jump su serie Harenchi Gakuen (Escuela de Sinvergüenzas), el primer cómic para chicos donde irrumpieron escenas eróticas. Se trataba de una escuela donde los alumnos iban a fichar entrepiernas y a armar un bardo tras otro, al punto que, en el último episodio, los chicos y los profesores se tiraban con tanques y misiles. Lindo, ¿no?

En 1969 forma Dynamic Productions, su propia empresa productora de manga y anime que da trabajo a 50 personas entre dibujantes, personal contable y de mantenimiento.

En los '70, Nagai arranca con Mazinger y sus distintas secuelas, pero también incursiona en el género erótico y obtiene buenos resultados con

Cutey Honey y Kekko Kamen, una serie casi sadomasoquista.

En 1972, casi al mismo tiempo que Mazinger, crea

Devilman, una serie de fantasía ultraviolenta que narra la historia

de Akira Fudo, un joven héroe que se entera de que una horda de demonios viene a destruir a la Humanidad y adopta la identidad de Devilman para combatirlos en sus propios términos. Esta incesante sucesión de atrocidades se publica actualmente en los EEUU, cortesía de la editorial Verotik.

También en el género de la ultra-violencia, Nagai creó a Violent Jack, de nuevo en el terreno de los robots, esta vez dio vida a Getter Robo G (que continúa actualmente como Venger Robo G); a principios de los '80 probó suerte con Peidora, una historia un tanto más light y dibujó como colaborador en 1988, con la graphic novel de Mazinger, para los EEUU, ambientada durante una guerra intergaláctica del futuro.

Nagai, ampliamente reconocido en Japón y en Europa, fue un adelantado a su tiempo, tanto en la exploración de temáticas adultas (sexo, violencia, etc.) como en la explotación comercial de sus personajes, como lo prueban las constantes apariciones de sus series en el popular formato de OVAs o en la televisión. Su más famoso personaje, Mazinger Z, revive sistemáticamente en Mazin Saga, la secuela iniciada por Nagai en 1991.



ARMADO HASTA LAS YUECAS

Estas son las armas con las que contaba Mazinger Z:

RAYOS OPTICOS: Salían de los ojos de Mazinger y eran el arma que Koji usaba con más frecuencia, ya que consumían poca energía y eran considerablemente poderosos.

PUÑOS ATOMICOS: Mazinger podía lanzar sus puños para atacar a larga distancia. Estaban diseñados para atravesar al enemigo de punta a punta e incluían unos cohetes que los propulsaban de regreso a los brazos de Mazinger.

CUCHILLAS DE ACERO: Un agregado tardío fueron las cuchillas que salían de los puños atómicos, diseñadas para cortar cualquier elemento.

RAYOS CONGELANTES: Fue la última arma que se le agregó a Mazinger. Los rayos se emitían por la antena y eran usados muy infrecuentemente.

MISILES: Mazinger disparaba cohetes bastante poderosos de su cintura.

AGUJAS TERMICAS: Estos misiles perforaban al enemigo. Eran pequeños y se disparaban a través de los brazos de Mazinger como si fueran una ametralladora.

AIRE HURACANADO: Esta era una de las armas más poderosas de Mazinger. El robot liberaba por su boca vientos tan poderosos que solían convertir en polvo a sus oponentes. Luego el propio viento esparcía el polvo.

CALOR NUCLEAR: Sin duda, el arma más poderosa de Mazinger. Podía emitir fuertes descargas de calor de su pecho y derretir por completo a su adversario.

JET SCRANDER: La mejora más importante de Mazinger fue esta especie de aladelta que se disparaba desde la base, se ensamblaba con el robot y le permitía volar.

ESTRELLAS SCRANDER: De las alas del Scrander se disparaban estrellas tipo shuriken, sumamente filosas.

Cuando apareció el Gran Mazinger, demostró poseer, además de estas habilidades, un doble fuego nuclear, una poderosísima espada y la posibilidad de extraer la "V" de su pecho para usarla en forma de bumerang. Y pensar que Afrodita se tenía que conformar con disparar las tetas...



A PEDIDO DEL PUBLICO

A Go Nagai le importaba realmente poco lo que pasara con Mazinger una vez que los productores del dibujo animado decidieron continuar la serie más allá de los capítulos que el autor llevaba hechos en historieta. Pero el éxito del anime era tan impresionante, que Nagai se decidió a retomar el personaje y aún más, a matarlo para poner en su lugar a un robot más poderoso.

Ahí entra en juego el Gran Mazinger, que aparece simultáneamente en comics y dibujos animados, tripulado por un Koji Kabuto ya adulto. En esta etapa muere Boss Robo y Koji trabaja a las órdenes del Dr. Saotome. El Gran Mazinger coexiste y hasta compete con otro grupo de robots justicieros conocidos como Getter Robot (que luego tuvo su propia serie) y capaces de ensamblarse en uno sólo. También desaparecen los villanos tradicionales y Sayaka, que es reemplazada por otra chica, que pilota un robot-mujer con apariencia de valquiria vikinga.

Cada tanto, Nagai aceptaba volver a incursionar en el género que él mismo puso de moda y así creó a God Mazinger (el Dios Mazinger), enganchado con la mitología griega y tripulado por Yamato Hino; el mencionado Getter Robo G (conocida en Occidente como Steel Robot Jeeg y relanzada recientemente con el nombre de Venger Robo G), God Mars, Starvengers y Grendizer, donde Koji Kabuto cumple un papel secundario.

En 1988, Nagai, un poco harto del papel y la impresión berretas que son costumbre en el comic japonés, se mandó una graphic novel de Mazinger con 56 magníficas páginas coloreadas por él mismo y editada a todo lujo por la editorial americana First Comics. Finalmente, en 1991, lo convencieron para volver a dibujar a Koji y su chiche favorito en su país natal y así comenzó Mazin Saga, que continúa con gran éxito hasta nuestros días.



A LA CONQUISTA DEL MUNDO

Después de esos meses en Shonen Jump y esos 92 episodios en la tele nipona, el robot de Go Nagai salió de su Japón natal decidido a conquistar el mundo. Veamos cómo le fue.

ESPAÑA: Con un éxito arrollador, se emitieron por la tele sólo 26 de los 92 capítulos, en 1976. Pero el canal (eslatal) que había comprado la serie, decidió levantarla, cediendo a las presiones de padres y funcionarios que juzgaron a Mazinger demasiado violento para el consumo infantil. Entre 1979 y 1981, Editorial Bruguera produjo seis álbumes de historietas de Mazinger a todo color, escritas por Cario y dibujadas por Garmendia, en formato de graphic novels con tapas du-

ITALIA: Aquí se emitieron normalmente por supuesto traducidos: los comics de Gollador. Sin embargo, protestó contra la exhibición de violencia y aniquilación". Entre 1978 y 1979 se emitieron en Italia y recibieron el apoyo de Gollador.

FRANCIA: Editions Junior tradujo y editó los comics de Mazinger y los de Mazinger Z. Francesas de las series posteriores, Gran Mazinger y Mazinger Z.

ARGENTINA: Además de un extenso merchandising, se editaron los comics de Leda Films. Hemos visto un par de películas de Mazinger: La Película y Robots Atacan la Tierra. Mazinger contra el General Negro y un capítulo de episodios clásicos, contra el Conde Decapitado y que se llama Las Aventuras de Duke Flinn en la Tierra, de Mazinger.

EEUU: El único comic que se vio de Mazinger es la graphic novel de DC Comics. Se editó en 1985, con un doblaje nefasto y muchas escenas recortadas. El Dr. Hell fue rebautizado Dr. Deimon, los Kabuto ahora son los Wells y, si uno le nombra a Mazinger a un yanki, lo van a mirar raro, por que el nombre del robot fue traducido como Tranzor Z, lo que significa una maquina de afeitar que un robot gigante.



HERENCIA COMICS

- COMICS NACIONALES -

- COMICS ESPAÑOLES -

- REMERAS -

- MUÑECOS -

- MAQUETAS -

- CARDS -



- MINIATURAS PARA ROL -

- JUEGOS DE ROL -

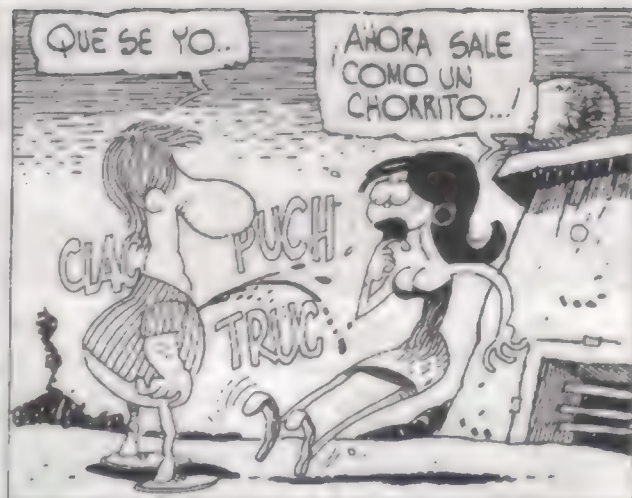
- JUEGOS DE CARTAS -

- WARGAMES -

- SALA DE JUEGO -

- Y MUCHO MAS -

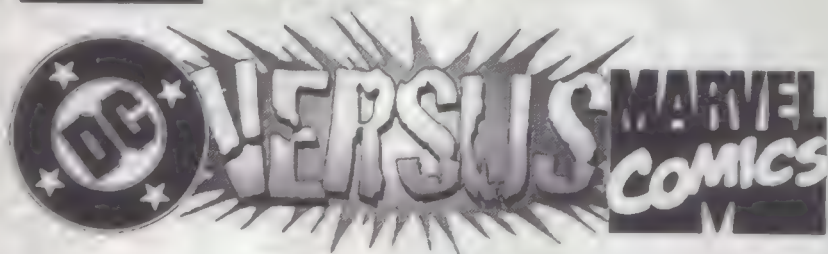
JOSE HERNANDEZ 2917. VILLA BALLESTER.
A METROS DE LA BARRERA. TEL= 738 - 2191



GRUPO
EDITORIAL



LA EDITORIAL QUE TE TRAE TODOS
LOS MESES A SUPERMAN,
BATMAN Y LINTERNA VERDE
PRESENTA



© DC/NEG



NO TE PIERDAS

EL COMBATE DEL SIGLO!

EL COMIC MAS
VENDIDO DE LOS
ULTIMOS CINCO AÑOS,
AHORA
EN CASTELLANO

BUSCALO EN KIOSCOS
Y COMIQUERIAS

-FAIRCHILD-

Nombre Completo: Caitlin Fairchild

Primera Aparición: Deathmate Black (1993)

Creadores: Jim Lee, Brandon Choi, Alex Garner y J.Scott Campbell

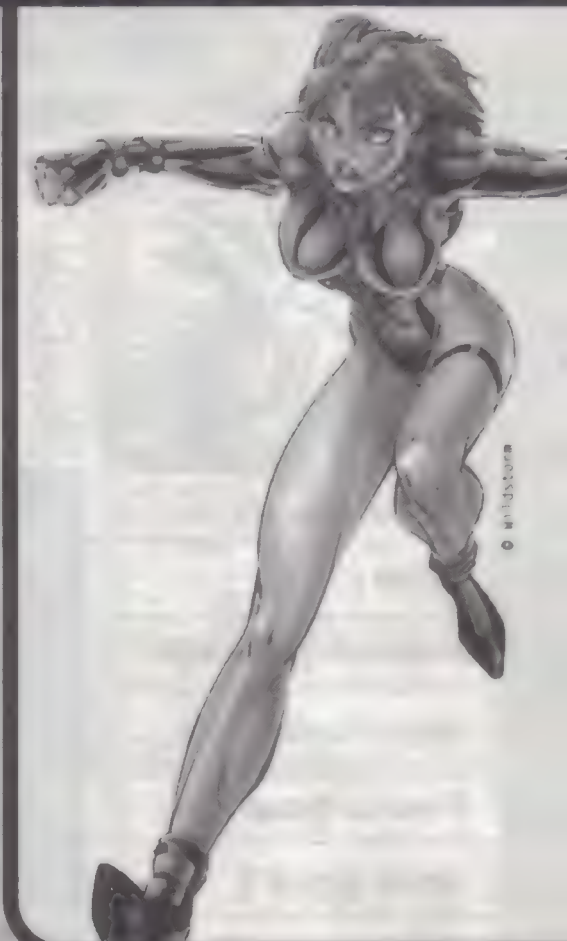
HISTORIA: La historia de la pechocha de Gen13 comienza, en realidad, con el origen de un superequipo del ejército yanki: Team 7. Basta decir, con respecto a ellos, que fueron expuestos por Miles Craven a la radiación atómica... al factor gen, quiero decir. Esto hizo que sus integrantes ganaran superpoderes (joder, que original!), entre ellos Alexander Fairchild, el padre de la nena.

Años después, los hijos del Team son localizados y capturados para el Proyecto Genesis, un supuesto programa universitario que no es otra cosa que el garrón que se comieron los Team 7, pero más prolijo. Así, Caitlin es integrada a la tanda 7, junto con Bobby, Roxy y Grunge, con los que supera las pruebas y a los otros grupos del programa, mientras tragan en la comida la droga activadora del gen mutante... perdón. Finalmente, los poderes de Cat se manifiestan y su cuerpo se superdesarrolla, desmayando a un guardia. De una piña, quiero decir. Al toque, Caitlin se raja de las instalaciones del proyecto junto a los otros Gen13, más Sarah Rainmaker y Threshold, quien asume el liderazgo del grupo. Caitlin se separa del resto, disgustada por la pasión por el asesinato de Threshold, que lidera a los amigos de Cat a una trampa, traicionándolos. En este punto, se revela un lazo psíquico entre Roxy (Freefall) y Caitlin quien, tras morderse a palos con Pitt y pelearse con los guardianes de Ivana (que junto con Craven integra el trío que conduce la organización secreta detrás de todo el bardo, International Operations), conoce a John Lynch, un ex-Team 7 que es la tercera cabeza de I.O.. Lynch ofrece a los Gen13 recursos y liderazgo, aparentemente para encontrar a sus padres perdidos, y abandona I.O.. Así comienza la lucha entre las tres facciones: Craven vs. Ivana vs. Lynch (y los chicos).

Las aventuras de los Gen13 continúan y Caitlin los lidera, demostrando un amplio rango de virtudes, como encanto, valor, simpatía, superfuerza, invulnerabilidad y, su principal habilidad, quedar virtualmente en pelotas ante la menor excusa. Todo esto, mientras los chicos hacen skate, histeriquean y se cagan a tiros y golpes con los usuales robots/cyborgs/mostros gigantes/mutantes/malos, más el habitual despliegue de 20 chicas bonitas 20, que pueden ser guerreras coda/extradimensionales/vaticanas.

Finalmente, Cat logra localizar a su padre, que permanecía fugitivo exactamente por lo mismo que su hija: no ser supersoldados al servicio de algún señor de la guerra gubernamental disfrazado de patriota. ¿Para qué?, habiendo tipos como Lynch, que son señores de la guerra pero independientes y con tanta pinta de Clint Eastwood.

Actualmente, Cat está estudiando en la universidad junto con sus compañeros de equipo y prosigue su despliegue de virtudes para la envidia de Roxy y



el placer de Bobby, Grunge y Sarah. Claro que ella sólo tiene ojos para Lynch, que no se da por enterado. (Dr.Sax)

EXTRA-DATA

Fuera de la continuidad habitual de sus títulos, los Gen13 tienen la costumbre de morir, como ya lo han hecho en su primera aparición, el pedorro crossover entre Image y Valiant conocido como Deathmate, donde sólo sobrevive Caitlin.

Más dignos de la muerte son los chicos de Homage Studios, que en un principio intentaron bautizar a la serie Gen-X, avechuchando con el pasado mutante de Jim Lee. Sin embargo, la Marvel puso luz roja y forzó el cambio de ese título por el actual.

mesa redonda

SE REABRE EL FORO DE OPINION DE COMIQUEANDO, CON NUEVE PUBLICACIONES, OCHO MIEMBROS DEL STAFF Y UN LECTOR QUE CUMPLE EL SUEÑO DEL PIBE: JORGE PALOMERA. SI QUERES SER PARTE DE LA MESA REDONDA, SIMPLEMENTE MANDANOS UNA CARTA EN LA QUE FIGURE UN NUMERO DE TELEFONO DONDE TE PODAMOS LLAMAR. AHORA SI, COMIENZA EL DEBATE.



© Bernet/Segura

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Mr. Master	Dr. Múle	Fan invitado: Jorge Palomera	Dr. Sax	Lucas Varela	Promedio
Batman/Aliens n°2	5	7	3	4	4	5	4	3	5	4 ⁴⁴
Kraken n°1	9	9	7	8	8	8	9	9	8	8 ³³
Locuras de Isidoro n°347	7	4	5	6	7	2	3	5	4	4 ⁷⁷
Nippur Magnum n°145	4	4	2	5	5	3	3	5	4	3 ⁸⁸
Power of Shazam n°27	6	7	6	7	6	4	9	7	6	6 ⁴⁴
Savant Garde n°2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2 ⁴⁴
Spider-Boy Team Up n°1	8	9	8	8	8	7	7	9	8	8 ⁰⁰
X-Factor n°135	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4 ²²
Yo, Matías Vol. 5	7	4	3	7	7	3	6	6	6	5 ⁶⁶

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Flex Mentallo (miniserie de Grant Morrison y Frank Quitely), The Spirit Casebook (Will Eisner) y El Libro de Clemente (Caloi).

Diego Accorsi: Daredevil n°s 250 a 282 (Ann Nocenti y John Romita Jr.), DVB n°s 2 a 5 (Warren Ellis y Humberto Ramos) y La Casta de los Metabarones Vol.3 (Alexandro Iodorowsky y Juan Giménez).

Lisandro Berenguer Grassi: Prea-

chies Until the End of the World (Garth Ennis y Steve Dillon), Batman Black & White (varios autores) y Humor de Amores (Caloi).

Hernán Botticelli: Alice Cooper's Last Temptation (Neil Gaiman y Michael Zulli), WildCATs/X-Men: The Golden Age (Scott Lobdell y Travis Charest) y Dago, Vol.1 y 2 (Robin Wood y Alberto Salinas).

Mr. Master: Strikeback! (miniserie de Jonathan Petersen y Kevin Maguire), Sa-

varese Vol.1 (Robin Wood y John Mandrafina) y X-Men: The Last Days (Ann Nocenti y John Romita Jr.).

Dr. Múle: Dark Knight Returns (Frank Miller), Starman n°s 24, al 30 (James Robinson, Tony Harris y otros) y Preacher n°s 19 al 26 (Garth Ennis y Steve Dillon).

Jorge Palomera: Historia de los Comics (enciclopedia coordinada por Javier Coma), Epicurus the Sage (William Messner-Loebs y Sam Kieth) y Fast Forward Vol.1 y 2 (Messner-Loebs, Kieth, Grant Morrison,

Steve McKean, Kyle Baker y otros).

Dr. Sax: Evil Aborning (back-up en Thor n°400, Ron Frenz y Charles Vess), There Dwells A Monster (back-up en Thor n°408, Tom De Falco y Mike Mignola) y To Fight the Unbeatable Foe! (back-up en Thor n°409, De Falco y Mignola).

Lucas Varela: Boca de Diablo (Jerome Charyn y François Boucq), Calvin & Hobbes: Scientific progress goes "Boink" (Bill Walter), The Complete Bone Adventures Vol. 1, 2 y 3 (Jeff Smith).



por Dr.Sax

por Lisandro Berenguer Grassi

por Hernán Botticelli

Reseña de 52 páginas a color, publicada por DC Comics. Este comic book es de gran calidad.

Ay, pero qué garcha, mi dios. Parece mentira que se junten a Batman, los Aliens, al prócer de la Patria Comiquera Bernie Wrightson, a la DC y a la Dark Horse, y que todo esto arroje como resultado semejante porquería. Sin atenuantes.

Para empezar, el guión: Ron Marz no es para nada un mal guionista, pero hasta el mejor se empantana con estos crossovers de compañías y Ronnie ya se ensartó con Marvel vs. DC, que no fue un guión sino un estatuto, o una acordada de partes, o las cinco primeras cuotas del auto. Pero más allá de los límites que imponen los trademarks que nos ocupan, SEGURO que el bueno de Ron hizo este papelón exclusivamente para pagar algunas cuotas más del auto, sin ninguna intención creativa. Todos, pero todos los lugares comunes, todos los puso en este comic (no los cuento para no dormirme). Encima los aliens refregan y rebolean (y por poco no se transan) al murciélago y no le hacen NADA DE NADA DE NADA. ANDAAAA!

En cuanto a lo de Wrightson, es lo mismo: chorear. Y ni siquiera laburó como en the Cult (que tampoco era para morirse). En realidad, lo de Bernie es peor que lo de Marz: da pena ver cómo se rifa la chapa. Conclusión: previsible hasta los huesos. Si sos fan de los Aliens, esperá la cuarta película. Si sos fan de Batman, no esperés la cuarta película. Y si te gustan los comics ya habrás aprendido a desconfiar de los crossovers.

Lo que más me gusta de los comics de aliens son los diálogos. Otra que De Matteis!

Comic-book de 48 páginas en blanco y negro, publicado por DC Comics.

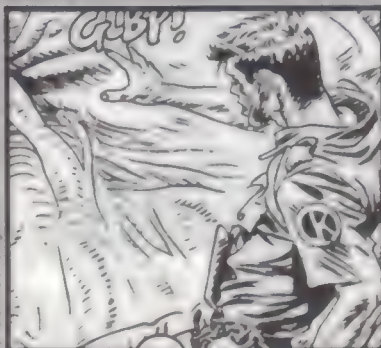
Jordi Bernet es uno de los pocos dibujantes españoles que conozco y me gustan. Descubrí su trazo dinámico en las aventuras de Torpedo, donde de la mano de su compatriota Sanchez Abuli construyó una de las mejores historietas que el mercado peninsular puede ofrecer.

En Kraken el catalán no está con su habitual partenaire. Esta vez lo acompaña Antonio Segura, con quien narra las aventuras del Teniente Dante, un oficial de algún servicio de seguridad pública que recorre las cloacas de la ciudad de Metrópolis —“alter ego de todas nuestras ciudades”— persiguiendo criminales. Pero su mayor enemigo no es un ser humano, sino un monstruo entre mítico y real, el Kraken. Este ser se supone que habita en los más profundo de la cloaca y despacha sin reticencias a todo aquel que se acerque a su morada.

Esta primera entrega de la serie sirve para presentarnos a los protagonistas. En estos tres capítulos —que son sendas historias conectadas entre sí a través de algunos personajes— se perfilan los problemas a los que se enfrentará Dante. El trabajo de Bernet es muy bueno: el hispano es capaz de pasar de un cuadrillo terrorífico a otro de humor negro sin ninguna clase de problema. Los rostros de sus personajes son sumamente expresivos, lo cual es indispensable para una historia en la que el miedo que sienten los protagonistas es fundamental.

Sin embargo, el punto de partida no es muy original. El Kraken es muy parecido a las entidades extradimensionales de H.P. Lovecraft y el desarrollo de las historias tiene pocas vueltas. Igualmente el comic vale la pena. Lo que le resta algunos puntos es el epílogo con que Segura presenta a su engendro y que suena mucho a justificación. Que el Kraken es “un monstruo creado a nuestra imagen y semejanza”, que “la raza humana está demenciada”... Pará, viejo, no expliques más. Si sabés tu oficio, los lectores van a entender solitos y no van a necesitar de tu exégesis. Este texto denota falta de confianza en una historia que, repito, vale la pena a pesar de no ser de las más originales.

La conclusión, entonces: a disfrutar del arte de Bernet y de los diálogos y situaciones de Segura. Y a saltarse el epílogo.



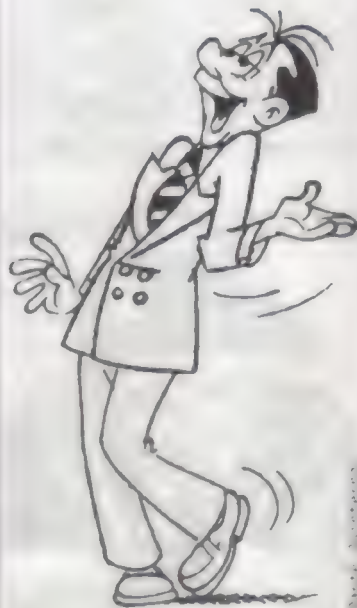
© Bernet/Segura

Comic-book de 48 páginas en blanco y negro, publicado por DC Comics.

Playboy, mujeriego, fiestero, cómodo, avechucho y tiro al aire. Sí, estoy hablando del símbolo argentino (ahora un poco ajado) del dandy: Isidoro Cañones. Pese a la mala prensa (de última, Isidoro nunca pateó al caído), el playboy argento por excelencia se mantiene en sus historias semi-actualizadas, pero que no pueden evitar cierto nostálgico aire sesentero.

Esta en especial no es de las mejores Locuras de Isidoro. Todo gira en torno a Zafiro, un caballo que Isidoro había recomendado a Barbra, una yanki rica pero casada. El hecho es que la mina se separa y viene para estas pampas para inscribir al yobaca en una carrera. Muchas idas y vueltas, Isidoro en Kentucky, la carrera, el ex-marido, “situaciones desopilantes y chistes a granel”. O algo así, bah.

Un dibujo solvente, plástico y ágil hacen entretenidas y disfrutables las imágenes. El guión está bien contado y hay muchos datitos sobre el mundillo del turf. En definitiva, una historietita simpática que se deja leer, pero sin sorprender a nadie.



© Botticelli

por Lucas Varela

Qué angustia, que esto sea lo único que sobrevivió y sobrevivirá eternamente en el kiosco argentino. Qué angustia, que el señor Columba tenga la verdad. Nippur Magnum es muchas cosas a la vez pero las que abundan son las malas. Lo primero es lo que Columba representa, la historieta lisa y lineal, para que no haya sorpresas y el lector de Columba reciba lo que espera mientras mata un tiempo muerto del día. Sus pretensiones son únicamente narcóticas: consumo, paso un buen rato por el mundo de Dago y por el del Angel, pero cuando salí viene el bajón y la realidad. Esto es la historieta argentina. Ya nada recuerdo de aquel plácido momento mientras consumía; las historias no se almacenan en mi memoria por más que quiera. No niego que haya talentos y que algunas historias son decentes; pero me da bronca que hoy en día esta sea la única alternativa de historieta nacional.

En el contenido de este número desfilan próceres como Altuna, Villagrán, Zanotto, Risso y Robin Wood, cuyos talentos como guionista el último y dibujantes el resto son indiscutibles, pero el refrite llega a su extremo. Altuna totalmente primitivo en Kabul; Zanotto con una historia no de las mejores y ya aparecida en Skorpio en Crónicas del Tiempo Medio; Dago de Wood en El Sueño Milanes 2, efectivo y sin sorpresas, Or-Grund de Armando Fernandez y Villagrán me hizo subir un poco más el puntaje. Lo más destacado es El Angel de Wood y Risso aunque este último no tan dedicado como en la excelente Fulú. El resto es totalmente desechable.

Por último, quiero pedir la captura de un ser inescrupuloso y dañino para el lector, cuya inmoralidad excede lo tolerable; el colorista de Columba. En serio, cuánto mejor se vería esta revista en blanco y negro!



por Dr.Müle

Mediocre define en una palabra a esta serie. Ahora vayamos a un análisis un poco más complejo.

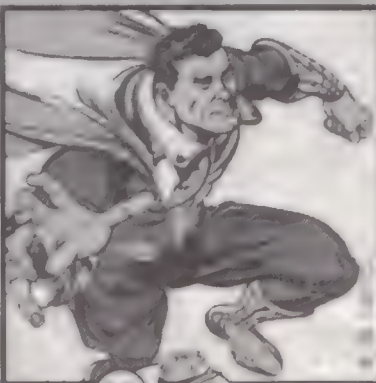
The Tenants of Time es la tercera parte de una saga que afortunadamente yo pude entender, porque había leído las primeras dos. No crean que sigo esta aburrida serie. Ni ahí (le di su oportunidad cuando empecé, pero me hartó a los pocos números). Sucede que la tapa del número 25, con un nuevo Captain Marvel y Sra., me intrigó y miré a ver cómo venía la mano.

El guión es una anécdota bien a lo Volver al Futuro, de línea temporal modificada, para rellenar unos números y lograr un impacto que atraiga a los giles (como yo). En esta tercera parte, el Captain Marvel (C.C. Batson, el padre de Billy y Mary) sacrifica su existencia a cambio de recrear la línea temporal verdadera, y que deje de existir la suya, creada por el Dr.Sivana para su beneficio. Una pavadá, bah.

Lo principal a destacar es la maravillosa tapa de Jerry -dedicate a dibujar porque escribiendo sos un queso- Ordway, en contraposición al insulso dibujo de un tal Pete Krause, flojamente entintado por Mike Manley. Otro punto a favor es la reaparición de Ibis, para levantar los puntos que pierde al meter personajes ridículos y verduleros como el Waverider y un Rip Hunter salame.

Hoy por hoy, no entiendo cómo puede ser que la serie siga. ¿Hay tantos fanáticos a muerte que siguen al Capitán Marvel pase lo que pase? Porque la verdad, que para gastarse un mango en este plomo, hay que ser un fanático muy ciego. El número que viene lo dibuja y entinta el viejo capo Dick Giordano, pero es contra Patty Patty Bang Bang. Dejate de joder, Ordway!

Y otra cosa: A ver si los muchachos de la DC se ponen las pilas y dejan bien en claro que no se tiene que joder con las líneas temporales, porque si existen los Linear Men y si un tarado como Sivana puede viajar al pasado y alterar las cosas a gusto, mañana vamos a tener otra Zero Hour, y con una y tuvimos suficiente.



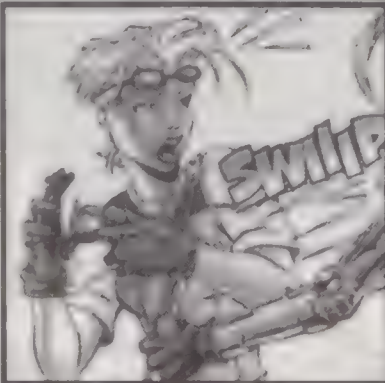
por Diego Accorsi

Mi primer contacto con esta serie fue -como con casi todas las series nuevas- a través del Previews. En una página a todo color vi la tapa de una nueva revista de Image con un nombre gracioso "Savant Garde". El dibujo, si bien pecaba de "manguesco", era tolerable para hembras, pero lo que me llamó positivamente la atención, es que lo escribía Kesel. "Karl! Idolol!" pensé. "Kesel, con un grupito en Image, puede hacer algo interesante". Pero no. No era Karl Kesel. Era Barbara Kesel, la esposa. Así y todo, leí el número 1 para ver si ella había aprendido algo de él. Cerré la revista y dije: "Nunca más leo un comic de Barbara, mucho menos este". Cuando vi que entre el material de la Mesa estaba la número 2, sentí un chuchito de frío. Hice de tripas corazón, y con un esfuerzo ciclópeo leí las 20 páginas de historieta que trae la Savant Garde 2.

Si bien el equipo de Ryan Odagawa y Chuck Gibson no es malo, tampoco es loable, y zafa escudándose dentro de su estilo -abusando de las patas desproporcionadas, y una mezcla de manga con Jim Lee. Pero Barbara, ay, Barbarita. Vas de mal en peor! Si el número 1 era... digamos tolerable, este es patético! Rescato la frescura de algunos diálogos entre las chicas y una o dos cositas más para ponerle un 3, pero, por favor, pedile a Karl que te ayude un poquito, que te dé unas clases, algo.

El personaje principal, Savant, querubín hermana de Zealot, arqueóloga, ex-WildCAT, no es malo. Su amiga, Pancho (?), es una humana normal arrastrada a la aventura, y es un buen contrapunto. Mister Majestic, el Superman de WildStorm, si bien está un poco desubicado y es medio pelotudo, juega muy bien dentro de ese papel y se lo puede usar para eso, para contraponer al Héroe, con Savant y su banda. La minita lobezo es una porquería. Basta de Wolfsbanes, Sabretooths, Ferals, Wolvennes, Cougars, et al. El robotito y su amiga, Cyberrary la nympho-droid, pueden llegar a algo bien usados.

Vamos, Barbara. En diez años quizás mejores. Prometo volver a leer algo tuyo en el 2007. Suerte.



por Lucas Varela

Qué angustia, que esto sea lo único que sobrevivió y sobrevivirá eternamente en el kiosco argentino. Qué angustia, que el señor Columba tenga la verdad. Nippur Magnum es muchas cosas a la vez pero las que abundan son las malas. Lo primero es lo que Columba representa, la historieta lisa y lineal, para que no haya sorpresas y el lector de Columba reciba lo que espera mientras mata un tiempo muerto del día. Sus pretensiones son únicamente narcóticas: consumo, paso un buen rato por el mundo de Dago y por el del Angel, pero cuando salí viene el bajón y la realidad. Esto es la historieta argentina. Ya nada recuerdo de aquel plácido momento mientras consumía; las historias no se almacenan en mi memoria por más que quiera. No niego que haya talentos y que algunas historias son decentes; pero me da bronca que hoy en día esta sea la única alternativa de historieta nacional.

En el contenido de este número desfilan próceres como Altuna, Villagrán, Zanotto, Rizzo y Robin Wood, cuyos talentos como guionista el último y dibujantes el resto son indiscutibles, pero el refrite llega a su extremo. Altuna totalmente primitivo en Kabul; Zanotto con una historia no de las mejores y ya aparecida en Skorpion en Crónicas del Tiempo Medio; Dago de Wood en El Sueño Milanes 2, efectivo y sin sorpresas, Or-Grund de Armando Fernandez y Villagrán me hizo subir un poco más el puntaje. Lo más destacado es El Angel de Wood y Rizzo aunque este último no tan dedicado como en la excelente Fulú. El resto es totalmente desechable.

Por último, quiero pedir la captura de un ser inescrupuloso y dañino para el lector, cuya inmoralidad excede lo tolerable; el colorista de Columba. En serio, cuánto mejor se vería esta revista en blanco y negro!



por Dr.Müle

Mediocre define en una palabra a esta serie. Ahora vayamos a un análisis un poco más complejo.

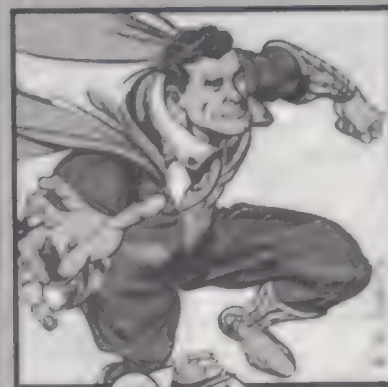
The Tenants of Time es la tercera parte de una saga que afortunadamente yo pude entender, porque había leído las primeras dos. No crean que sigo esta aburrida serie. Ni ahí (le di su oportunidad cuando empecé, pero me hartó a los pocos números). Sucede que la tapa del número 25, con un nuevo Captain Marvel y Sra., me intrigó y miré a ver cómo venía la mano.

El guión es una anecdota bien a lo Volver al Futuro, de línea temporal modificada, para rellenar unos números y lograr un impacto que atraiga a los giles (como yo). En esta tercera parte, el Captain Marvel (C.C. Batson, el padre de Billy y Mary) sacrifica su existencia a cambio de recrear la línea temporal verdadera, y que deje de existir la suya, creada por el Dr.Sivana para su beneficio. Una pavada, bah.

Lo principal a destacar es la maravillosa tapa de Jerry -dedicate a dibujar porque escribiendo sos un queso- Ordway, en contraposición al insulso dibujo de un tal Pete Krause, flojamente entintado por Mike Manley. Otro punto a favor es la reaparición de Ibis, para levantar los puntos que pierde al meter personajes ridículos y verdaderos como el Waverider y un Rip Hunter salame.

Hoy por hoy, no entiendo cómo puede ser que la serie siga. ¿Hay tantos fanáticos a muerte que siguen al Capitán Marvel pase lo que pase? Porque la verdad, que para gastarse un mango en este plomo, hay que ser un fanático muy ciego. El número que viene lo dibuja y entinta el viejo capo Dick Giordano, pero es contra Patty Bang Bang. Dejáte de joder, Ordway!

Y otra cosa: A ver si los muchachos de la DC se ponen las pilas y dejan bien en claro que no se tiene que joder con las líneas temporales, porque si existen los Linear Men y si un tarado como Sivana puede viajar al pasado y alterar las cosas a gusto, mañana vamos a tener otra Zero Hour, y con una ya tuvimos suficiente.



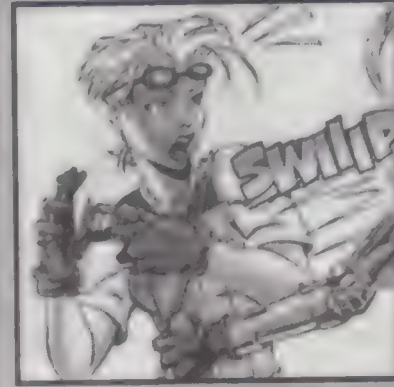
por Diego Accorsi

Mi primer contacto con esta serie fue -como con casi todas las series nuevas- a través del Previews. En una página a todo color vi la tapa de una nueva revista de Image con un nombre gracioso "Savant Garde". El dibujo, si bien pecaba de "manguesco", era tolerable para hembras, pero lo que me llamó positivamente la atención, es que lo escribía Kesel. "Karl! Idoló!" pensé. "Kesel, con un grupito en Image, puede hacer algo interesante". Pero no. No era Karl Kesel. Era Barbara Kesel, la esposa. Así y todo, leí el número 1 para ver si ella había aprendido algo de él. Cerré la revista y dije: "Nunca más leo un comic de Barbara, mucho menos este". Cuando vi que entre el material de la Mesa estaba la número 2, sentí un chuchito de frío. Hice de tripas corazón, y con un esfuerzo ciclópico leí las 20 páginas de historieta que trae la Savant Garde 2.

Si bien el equipo de Ryan Odagawa y Chuck Gibson no es malo, tampoco es loable, y zafa escudándose dentro de su estilo -abusando de las patas desproporcionadas, y una mezcla de manga con Jim Lee. Pero Barbara, ay, Barbarita. Vas de mal en peor! Si el número 1 era... digamos tolerable, este es patético! Rescato la frescura de algunos diálogos entre las chicas y una o dos cositas más para ponerte un 3, pero, por favor, pedile a Karl que te ayude un poquito, que te dé unas clases, algo.

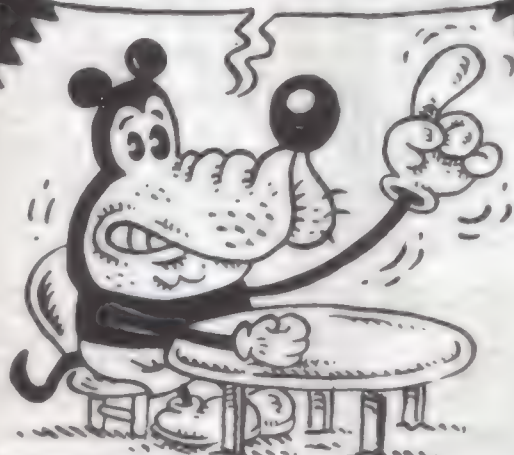
El personaje principal, Savant, querubín hermana de Zealot, arqueóloga, ex-WildCAT, no es malo. Su amiga, Pancho (?), es una humana normal arrastrada a la aventura, y es un buen contrapunto. Mister Majestic, el Superman de WildStorm, si bien está un poco desubicado y es medio pelotudo, juega muy bien dentro de ese papel y se lo puede usar para eso, para contraponer al Héroe, con Savant y su banda. La minita lobezno es una porquería. Basta de Wolfsbanes, Sabretooths, Ferals, Wolverines, Cougars, et al. El robotito y su amiga, Cybermary la nympho-droid, pueden llegar a algo bien usados.

Vamos, Barbara. En diez años quizás mejores. Prometo volver a leer algo tuyo en el 2007. Suerte



UN DÍA EN EL BAR DE JOE CON LA PARTICIPACIÓN DEL RATÓN MIGUEL

¡¡MOZO!! PSS... ¡JEFE!
UN SANGUCHE DE POLLO

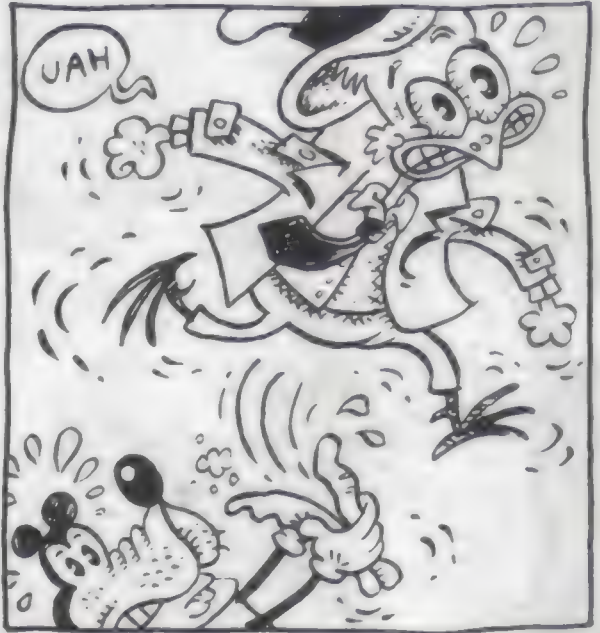


DOS HORAS
MÁS TARDE...



¡MOZO! ¿PARA CUÁNDO
MI SANGUCHE DE POLLO?





Galactus

Nombre Real: Galan.

Creadores: Stan Lee y Jack Kirby.

Primera Aparición: *Fantastic Four* n°48 (1966).

HISTORIA: Existió un universo antes que el nuestro. De él, sólo se conoce que hubo un mundo paradisíaco, altamente civilizado, conocido como Taa. Allí vivió un ser llamado Galan, único sobreviviente de la destrucción de todo el cosmos. Con un nuevo Big Bang, nació nuestro universo y aunque no se sabe cuánto tiempo pasó entre la destrucción de uno y la creación del siguiente, es sabido que Galan fue arrojado de uno a otro, dentro de su recreada nave. Esto dio lugar al nacimiento de Galactus, quien pasara eones dentro de su nave, al tiempo que empiezan a aparecer las primeras razas del cosmos, como los Elders y los Watchers.

El "joven" Galactus aprendió cómo usar sus infinitos poderes y se creó una armadura para regularlos mejor. Luego transformó su nave en una cámara de incubación, donde pasó siglos hasta llegar a su forma actual. Su apariencia antropológica es sólo eso, una apariencia, ya que Galactus es visto de distintas formas por las distintas razas del cosmos.

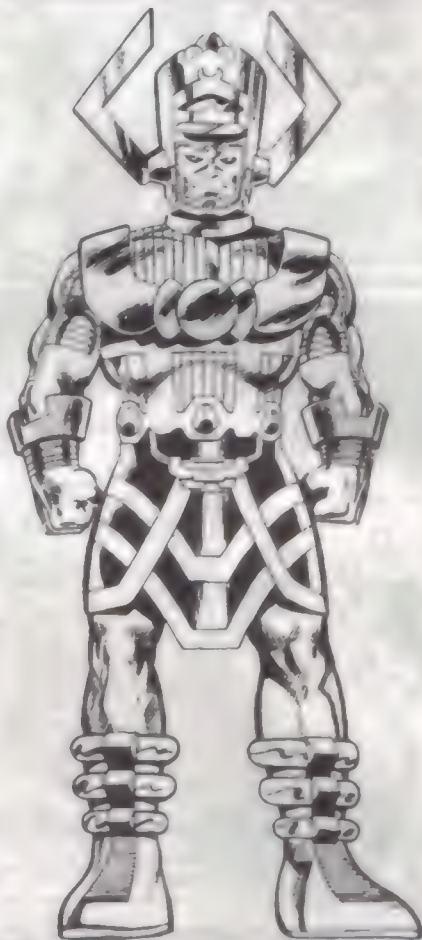
Su nave-incubadora cayó en órbita al planeta Archeopia y los archeopianos lo dejaron flotando sin molestar a la extraña nave. Pero unos años después, una flotilla de naves enemigas se acercó al planeta y, pensando que la nave de Galactus era un arma, la atacaron. Galactus emergió de su incubación y destruyó a la flota y hambriento de energía, se consumió la biósfera de Archeopia. Una pequeña flotilla de archeopianos se salvó, pero toda la vida en el planeta fue destruida.

Para sobrevivir, Galactus necesita devorar la bio-energía de mundos habitados o de mundos con capacidad para sustentar vida. De hacerlo él mismo, permanece inmóvil de uno a diez días, por lo cual generalmente usa su equipo de alta-tecnología para absorber la energía. El proceso toma alrededor de 24 horas y debe alimentarse cada treinta días, momento en el que empieza, lentamente, a perder poder.

En los milenios que siguieron, Galactus se construyó una inmensa base estelar, la nave-mundo llamada Taa II, con la que se engulló todo el sistema solar archeopiano. De ahí en más, recorrió el cosmos buscando planetas no habitados para saciar su hambre, aunque ya había suprimido sus sentimientos hacia las criaturas cercanas a Galan. Galactus era otra cosa, un ser superior, con un propósito no revelado, que terminará compensando al cosmos por toda la destrucción que causa.

Aparte de su armadura que lo protege contra cualquier cosa y su capacidad de vivir cómodamente en el espacio abierto, Galactus posee la capacidad de manipular todas las formas de energía a altísimo grado. Puede duplicar cualquier superpoder y hasta otorgárselo a otros seres vivos, aunque rara vez usa sus poderes a full, porque le consumen mucha energía y debe recargarse más rápido. Su telepatía es altísima y su tecnología es extremadamente compleja, siempre a su alcance dentro de su nave-mundo interestelar.

Cuando Galactus estaba por devorar el planeta Zenn-La, Norrin Radd, un habitante de ese mundo, se ofreció a convertirse en su heraldo y buscarle planetas no habitados en la galaxia para que él consuma. Así Galactus lo convirtió en el Silver Surfer, su primer heraldo. Pero cuando el grandote se cebó con devorar la Tierra, el Surfer se rebobó y abandonó su puesto para salvar nuestro mundo junto a los Cuatro Fantásticos. Galactus puso una barrera que mantenía al Surfer prisionero en nuestro mundo y vinieron nuevos heraldos como Air-Walker (Gabriel Lan), Firelord (Pyreus Kril, ambos de Xandar), Terrax (Tyros de Lanlak) y por último, la joven terrestre Frankie "Nova" Raye, con quien parecía mantener una relación sentimental muy fuerte, hasta su muerte. De ahí en más, el cargo de heraldo pa-



© MEG

só a manos de Firelord y Air-Walker, al mismo tiempo. De las tantas veces que intentó morfarse a la Tierra, en una, al borde de la muerte, fue salvado por Reed Richards, a quien le juró amistad y dejarse de joder con la Tierra, promesa que viene cumpliendo.

Por otro lado, Galactus sigue alimentándose por el cosmos, como cuando se devoró el mundo-trono de los Skrulls, dejando al imperio Skrull envuelto en un caos total, o cuando se indigestó tras fagocitar a Pop-pup, el planeta de Impossible Man.

EXTRA-DATA

El omnipotente ser, amigo de las entidades mayores, como Muerte y Eternidad, ha hecho apariciones en las series de dibujos animados de los *Fantastic Four*, su muñeco está bárbaro, es clave en el nuevo universo de *Heroes Reborn* y *The Last Galactus Story* apareció (en blanco y negro) en la revista *Epic*, a cargo de John Byrne.



Y bueno, entre las toneladas de cartas que seguimos recibiendo, aparecen unas cuantas que proponen que esta sección se llame Akhorsí Asylum. Si de acá a un tiempito no recibo unas cuantas que se opongan a este nombre con buenos argumentos, el Correo pasará a llamarse Akhorsí Asylum. Si no te gusta ese nombre, hablá ahora o callá para siempre. Ahora sí, a las cartas.

Antes de pasar a aquellos lectores que comentan nuestro N°24, agradezco la carta de Gabriel Peralta, de Pergamino, que felicita por la nota sobre Watchmen y el reportaje a Dave Gibbons del N°23. Y nos dice:

"Lo que dicen del cambio de mentalidad que sufrió el comic de superhéroes luego del '86 es cierto. Al leer el Dark Knight, la Bruma Asesina y Watchmen, uno comienza a ver a este género como uno de los más ricos y mejor explotados, a pesar de que hoy existen muchos superhéroes que desvirtúan ese cambio de la década del '80".

Así es, Gabriel, y por suerte hay otros que no, y por suerte el comic es mucho más que el género de los superhéroes. Seguí leyendo el Correo, que tengo otra carta tuya en este mismo pliego.

Andrés Accorsi

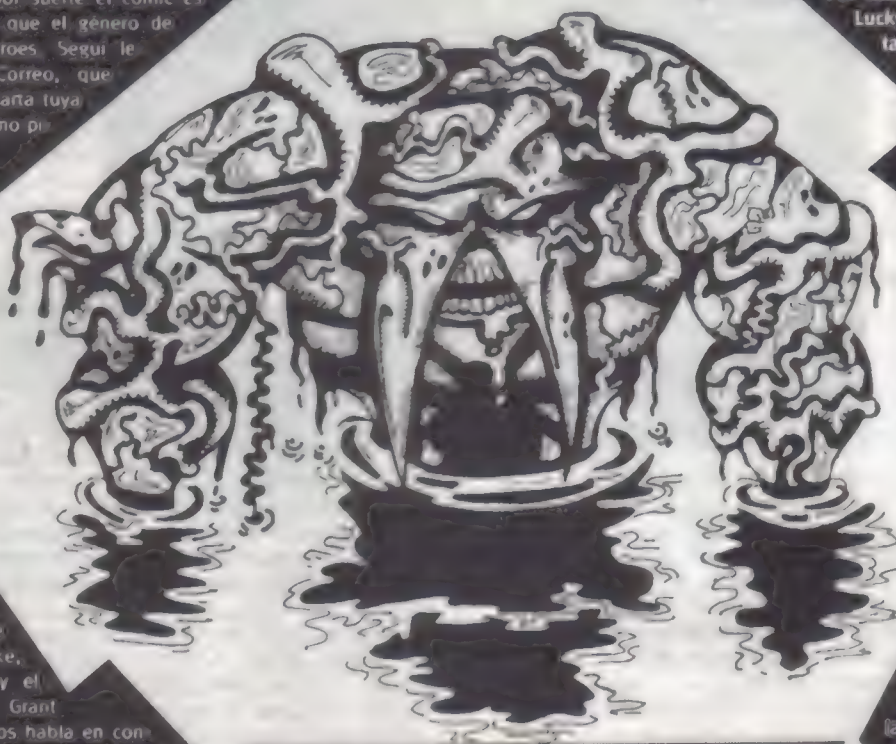
Capitán, felicitación por la nota de Lucky Luke, las fichas y el reportaje a Grant Morrison, nos habla en contra de la discriminación que ciertos giles ejercen contra los comiqueros y además dice:

"Respecto de la carta de Christian Vivas (Correo N°24), sólo tengo un comentario: Pibe, comprá cuantos comics puedas y disfrutalos, pero cuando estés con tu novia, largá las revistas y dale bola, que para leer ya habrá tiempo".

Y la de Paula es la primera respuesta a la polémica planteada por Martín Casanova, acerca de la nacionalidad argentina o no de Cybersix. Acerca de esto, Paula dice:

"Mi humilde opinión es que Cybersix es argentina, porque está hecha por gente que siente en argentino. Esto no tiene que ver con dónde se nace, sino con dónde se ha vivido y dónde se han echado algunas raíces.

Por esto mismo creo que Lucky Luke es historia belga, aunque esté obviamente ambientada en el Far West. Esto no la hace una obra norteamericana (me da



-Dibujo de Fernando Rodríguez/Swamp Thing no. 8 DC Comics

Ray Rogers, gracias a Dios)". Gracias, Paula, y pronto tendremos más aportes a la polémica iniciada por el próximo pliego.

Que no es



otro que Martín Casanova, de Banfield, que felicita por Humberto Pollo, El Costado Oscuro..., la Verdulería y el Caballero Rojo ("Mariano Navarro es un capo, Byrne estaría orgulloso", dice). Martín también hincha porque Comiqueando vuelva a ser mensual (puede ser) y, siguiendo con la onda propuesta por Christian Vivas, cuenta anécdotas de su relación con Yanina, su novia no-comiquera. Y en otro rincón de su carta dice:

"Aprovecho para pedir disculpas públicamente, porque yo era uno de los tantos giles que votaba a Spider-Man para el Bottom Ten por el simple hecho de ser fan de DC. Creo que fue una pelotudez, ya que el personaje me gusta, nunca me pierdo un capítulo de la serie animada del arácnido y hasta tengo unas Sandokán con historias de Spidey de Stan Lee y Romital. Estuve mal, así que ahora voy a votar a conciencia... Abajo los Power Rangers!"

Ay, cómo me emocionan estas confesiones! Fuera de joda, mil gracias por tus elogios, Martín, y por la otra carta (también elogiosa hasta las lágrimas) que me hiciste llegar en Fantabaires. Hasta pronto.

Carlos Acosta, asiduo corresponsal de Moreno, felicita por el N°24, en especial por la Verdulería, los reportajes, la nota de Final Night y el Caballero Rojo ("Me parece que es la historieta justa para la revis", dice).

Carlos también habla maravillas de Fantabaires (donde conoció a Alan Grant, Gustavo Sala, el Bicho García y el Dr.Sax) y pestes de Cazador ("La dejé de comprar en el n°11, pero leí los otros números y la cosa va de mal en peor. Esos pseudo-diálogos ya no hacen reír a nadie"). También me cuenta que se copó con la Hacha, que no concuerda con Jim Lee cuando señala que en DC hay personajes choreados a los de Image y que en la polémica entre Nik y Rep, apoya al segundo.

En materia de pedidos, Carlos quiere notas sobre las series de TV de Superman y Batman, Transformers, Dragon Ball, más Rescatadores, más biografías de autores y -otro más- el regreso de la periodicidad mensual. Y finalmente acota:

"Tiene razón Martín Casanova respecto de Cybersix. De argentino no hay nada. No discuto la calidad del producto, sus historias me gustan mucho, pero argentina no es".

Gracias, Carlitos, y seguí escribiendo.

Pablo Petroselli, veterano comiquero de Capital, dice que se enganchó con Comiqueando a partir del n°23 y que se está armando la colección porque se copó con la revista ("Hoy por hoy, es lo más parecido a un amigo que tengo", dice). Pablo pide notas sobre Steve Bissette, Alex Toth y dos au-

tores de mucha menor producción, Richard Piers Rayner y John Van Fleet (es más probable que lo veas a Jim Aparo dibujando Gen13); y un reportaje a Alan Moore, que hace tiempo estamos tratando de concretar. Mil gracias por tus elogios y tu buena onda y seguí con nosotros, que este amigo no defrauda. Tras ser mencionado en un reciente informe de Los Rescatadores, el maestro Francisco Mazza (un dibujante de pura cepa, de larguísima e ilustre trayectoria en la historieta y el humor gráfico de estas pampas) nos escribió para agradecer que nos hayamos acordado de él. Además de su labor creativa, Mazza es una auténtica enciclopedia viviente del comic argentino y un lúcido crítico y analista de su historia, su presente y sus posibilidades, con lo cual es un verdadero honor tenerlo entre nuestros lectores. Hasta siempre, maestro

Esteban Rivero, de Avellaneda, elogia la nota de Final Night, el reportaje a Lee y Liefeld, el debut del Caballero Rojo y dice haber quedado cebadísimo con la Liga de Grant Morrison.

Tras felicitarnos por la realización de Fantabaires y pedimos que nos quedemos con un sólo logotipo (el nuevo), Esteban cambia de tema:

"El otro día estaba hojeando una Previews (la revista que parece la guía de Telefónica) y me puse a pensar en lo bien organizado que está el mercado yanki. O sea, podés saber con dos meses de antelación todo lo que va a salir, quién lo hace, qué pasa en cada número de cada revista... y ahí paré la pelota y empecé a putear. Me explicó: Me revienta saber cómo va a terminar una historia antes de siquiera empezar a leerla, porque te la arruina. ¿Qué gracia tiene leer Final Night, si dos meses antes de que salga ya se sabe que Hal Jordan se sacrifica y salva a



Dibujo de Bruno Magistris Batman es © DC Comics

la Tierra? A lo largo de toda la saga, te tratan de hacer creer (como ustedes mismos explicaron) que el que se sacrifica es Ferro, pero de nada sirve el chamuyo. Y ojo, que no critico el chamuyo! Lo que hago es reflexionar acerca de un sistema de ventas demasiado metódico, que no permite ningún tipo de sorpresa artística".

Y estoy de acuerdo con vos, Esteban. Yo, por ejemplo, cuando cazo el Previews, no miro ni de reojo los resúmenes argumentales de las series que colecciono. Me limito a ver qué cosas nuevas salen y qué pasa en los títulos que no leo habitualmente. Y entre los yankis también hay férreos enemigos de este sistema, como nuestro amigo Erik Larsen, que hace lo imposible por no revelar nada de lo que va a pasar en los comics que él edita, precisamente para no arruinar la sorpresa. De to-





dos modos, si DC no hubiese ocupado tres páginas del Previews avisando que en tal número moría Hal Jordan, por ahí las comiquerías habrían encargado pocos ejemplares y hoy esa saga sería más difícil de conseguir que la primera aparición del finado Green Lantern. O sea que, a pesar de la caída, algún sentido tiene hacer todo ese bardo. Gracias por tu carta y hasta la próxima.

Carlos Pregal, el platense-marplatense, también se copó en Fantabaires y nos felicita por el evento. También nos reclama un premio que se ganó hace más de un año, pero jamás le llegó. Seguramente te lo chorearon en el correo, man, porque nosotros mandamos absolutamente todo. Carlos también agradece a Los Rescatadores por haber complacido tan pronto su pedido con la nota de La Farándula en Viñetas (es que nos pareció muy buena idea) y se retracta (por supuesto en joda) de todos sus epítetos contra Nik, por miedo a comerse un juicio como el que se comió Rep. Gracias, Carlos, y volvé a escribir.

Sres. del Akhorsi Asylum:

El motivo de mi carta es el de contestarle a un tal Martín Casanova de Banfield respecto de la nacionalidad de nuestra bienamada Cyber: es ARGENTINA! Con el criterio que usa Martín para negarlo, tampoco Nip-pur ni Nekrodamus serían argentinos, ya que ninguno vive en la Argentina, aunque mucha gente -y me incluyo- los siente como nacionales.

El tema es este: los personajes de historieta no tienen nacionalidad ni DNI porque, sencillamente, NO EXISTEN! Entonces, ¿qué se debería usar para determinar el país de nacimiento de un personaje? Yo creo que los personajes argentinos son aquellos que, o bien nacieron en una revista o diario nacional, o bien son creaciones de autores argentinos. Es verdad que Cy-

bersix fue creada para los tanos, pero también es verdad que la crearon los cerebros argentinos de Carlos Trillo y Carlos Meglia. Por supuesto que, en casos ambiguos como el de Cyber, se toma en cuenta dónde apareció antes. Y la respuesta es simple: antes de aparecer impresa en una revista italiana, apareció en la imaginación de los Carlos, acá, en Argentina.

Todo esto deja claro -creo- la nacionalidad de Cybersix como creación. Martín dudaba también de la nacionalidad en la ficción, es decir, del país en el que supuestamente nació Cyber. Si bien sus aventuras se desarrollan en Meridiana, una ciudad imaginaria que bien puede quedar en Marruecos como en España, nadie dijo que ella hubiera nacido allí. El dice que lo más cercano a la Argentina que vio fue, en la miniserie a color, un teléfono público con los colores de Telefónica de Argentina. Pero Meridiana no es Argentina. Cyber sólo vive allí, pe-

ro nació en nuestro país. En la propia miniserie a color (el Libro de la Bestia) se ve, en la página 20, ángulo inferior izquierdo... una pava! Si, Cybersix toma mate! Qué loco, no? Si toma mate, sólo puede ser argentina. Sorí, loco, por cagarla la polémica. Lo que vos planteaste es bueno, pero creo que el "argumento de la pava" es irrefutable.

Sin más, me despido al grito de "Long Live Comiqueando!" y pidiendo el regreso de Cybersix a esta revista y de No Tan Comic a La Tribu. Gracias por terminar el mega-informe X-Men. Yeah, yeah, yeah.

Ringo Starr. London, England

Uy, Dios! Otro paciente para la celda de máxima seguridad. Gracias, Ringo, por tu aporte a la polémica, pero te aclaro dos cosas: 1) La pava puede estar ahí para preparar té. Si no hay yerba, ni mate, ni bombilla, no se puede inferir de modo categó-

rico que Cyber toma mate, y 2) El hecho de tomar mate puede indicar que Cyber es argentina, o que es uruguaya, donde el mate es incluso más popular que acá. Si te cebás con la superheroína-vampiro-androide-transexual de Trillo y Meglia, prestá atención a su comic-book! Saludos a Paul y George y volvé a escribir cuando quieras.

Bernardo Zamichiei, de Ituzaingó, lamenta no haber podido asistir a Fantabaires y felicita por el reportaje a Grant Morrison, la nota sobre Lucky Luke, las fichas de Supreme y Cazador y el comic del Caballero Rojo.

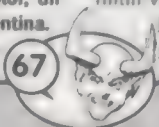
En cuanto a la polémica acerca de la nacionalidad de Cybersix, Bernardo postula -muy acertadamente- que en realidad, lo importante es definir de qué se habla cuando

decimos "Mejor Personaje Argentino" y fijar bien los límites a partir de ahí. ¿Qué pasa con los personajes de cualquier nacionalidad creados por argentinos? ¿Qué pasa con los personajes co-creados por argentinos y extranjeros? ¿Qué pasa con los personajes de clara identidad argentina creados por extranjeros? ¿Es decisivo el hecho de que el personaje esté o no destinado al mercado nacional? ¿Y el hecho de que el personaje represente o no los "valores nacionales"? Y, ya que estamos, ¿qué corno son los "valores nacionales"? Sopesando todos estos elementos, Bernardo pone en claro en cuáles de estas definiciones Cybersix entra como Personaje Argentino y en cuáles no. Gracias por tu sesudo análisis y quedate tranquilo, que la nota de Tintín va a salir.

Javier Nuñez, de Acassuso, escribe con intrincada caligrafía acerca de Fantabaires ("Por haber sido la primera



Dibujo de Gabriel Reynoso - Batman y Robin son © DC Comics





convención que se hace en este país, se le puede perdonar la desorganización, las colas inmensas, los atrasos y el espacio reducido") y se mete -cómo no- en la polémica sobre (adivinaron) Cybersix:

"Aunque no sabemos dónde está situada Meridiana, sabemos que es en Sudamérica, ya que Cyber escapó de la selva de Brasil y no tomó aviones ni cruzó nadando el Atlántico. Si te fijás en el documento del pequeño Adrián, su número de DNI corresponde más o menos a esa época y es un DNI argentino. También cabe remarcar el detalle del dinero: en general dicen "100.000", supongo que australes. Por último, el diario El Independiente, cuya contratapa podría ser tranquilamente la del Clarín, con Clemente y todo.

En cuanto al personaje, no creo que tenga "alma argentina", pero tampoco creo que sea la de algún yanki o francés. Creo que eso es a elección de cada uno, como la ciudad. Meridiana representa todo lo malo de todas las ciudades y por eso mismo los autores no le ponen el nombre de una ciudad conocida". Gracias, Javier, y espero más cartas tuyas.

Santiago Slaby, de Capital, tiene once añitos y ya está arruinado, a tal punto que nos llama "Dioses del comic" y nos dice que se copa con Anarkomix, Historietas y Pantallazos, pero odia "con toda mi bronca" a La Verdulería, porque "se burian de personajes a los que la gente ama. En muchos números gastaron a Spider-Man, mi gran héroe".

Sori, Santl, pero el Bottom Ten de La Verdulería se arma en base a los votos de los lectores. Si todos detestan a Spider-Man, el Dr.Müle tiene la obligación de verduguearlo, como verduguea a cualquiera que vaya primero en ese horrendo ranking. Gracias por tu carta y tu dibujo y volví a escribir cuando quieras.

David Veloso, talentoso historietista de Wilde, escribe para contamos que nos sigue desde el Nº1 y que gracias a Comiqueando "aprendí muchísimo sobre el comic de

superhéroes y me han sacado un poco el prejuicio que tenía para con ese género", género que, por otra parte, David está explorando en el muy recomendable fanzine Defensores de la Injusticia. Gracias y hasta pronto!

Diego Gallardo, de Bahía Blanca, manda una extensa misiva en la que se declara fan de Robotech y de Columba y, entre otras cosas, pide un reportaje a Carl Macek (ya cumplimos), nota sobre Los Simpsons (idem) y sobre Torpedo 1936 (por ahora, conformate con el reportaje a Bernet). Diego conoció a este último personaje, al Eternauta y a Sandman a tra-

vés de Comiqueando y se ha cebado como para seguirlos. Bien hecho! Te cuento que ya no damos premios por mandar votos a nuestros rankings, pero igual podés hacerlo. También podés participar en el concurso de las caritas (ver Anarkomix) y en nuestro nuevo Concurso de Historieta. Suerte y espero más cartas tuyas!

Horacio Pérez, otro comiquero de larga data nativo de Burzaco, nos manda una carta sumamente elogiosa en la que nos felicita tanto por la Comiqueando como por Fantabaires. Disculpame, Horacio, si no reproduzco tus palabras, pero dudo que alguien crea que esto lo escribió un lector y no nosotros mismos. Me alegra muchísimo que este humilde pasquín haya reavivado tu pasión comiquera y es un honor contarte entre los nuevos amigos que nos ha dado esta profesión. Te mando un gran abrazo y espero más cartas tuyas.

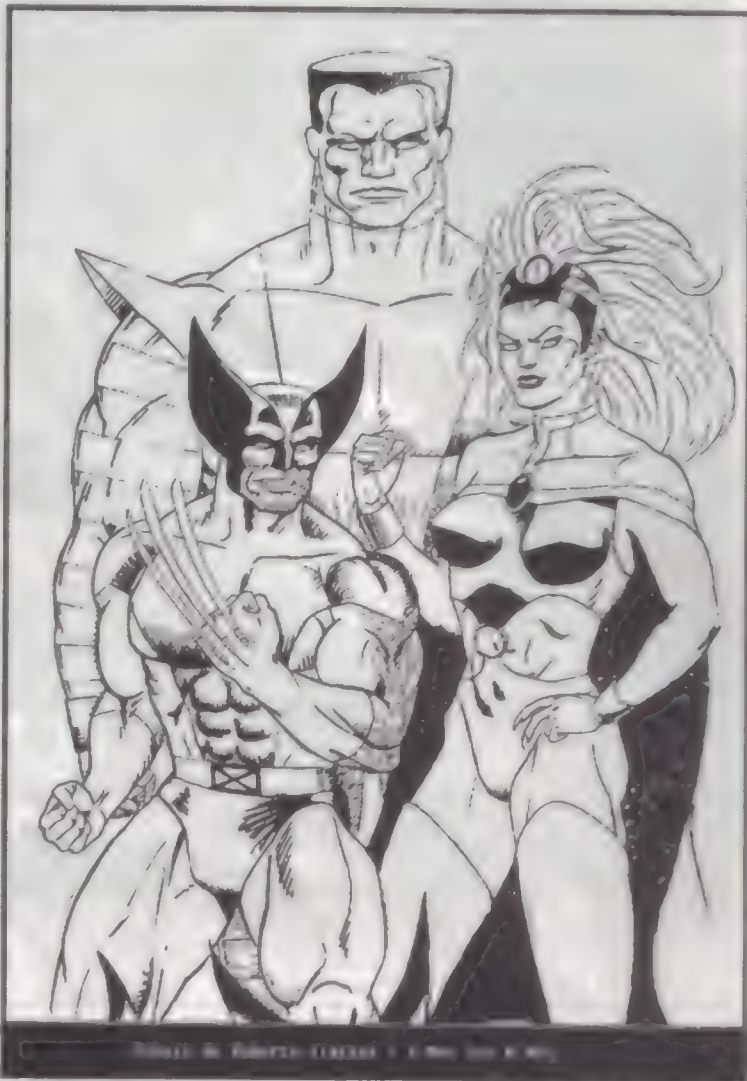
Y liquido los comentarios acerca del Nº24 con otra carta de Gabriel Peralta, de Pergamino, que felicita a Marcelo Sosa por sus

portadas, a mí por el reportaje a Lee y Liefeld, a Gustavo Sala por El Costado Oscuro... y a Marianito Navarro por los dibujos de El Caballero Rojo. Y no, Gabriel, sinceramente no creo que en el corto plazo -digamos, de acá a cinco años- McFarlane vuelva a dibujar a Spider-Man. Gracias por tu carta y tus fanzines y hasta pronto.

Jorge Palomera, de Castelar, nos pidió ser parte de la Mesa Redonda y cumplió su sueño. También nos felicita por la Comiqueando Nº25, Fantabaires y Vórtice y, respecto de la editorial de dicho álbum, Jorge dice: "Yo creo que los que van a mover el mercado para que resucite la historieta nacional son ustedes. Sí, ustedes, muchachos, que ponen huevos para sacar dos revistas hechas a puro pulmón y de una calidad más que excelente".

Mil gracias, Jorge, pero me parece un poco mucho. Las poco alentadoras ventas de Vórtice me hacen pensar que tan clara no la tenemos. O por lo menos eso es lo que opinó la mayoría al decidir no apoyar nuestro proyecto. Mucho me temo que hará falta mucho más que nuestro humilde esfuerzo para levantar al cadáver en cuestión. Nos vemos.

Andrés Guaragna, de Capital, felicita a Gustavo Sala, nos cuenta que se copó con Fantabaires y que alucinó leyendo Kingdom Come. También habla pestes de ese triste fan-





tasma que fue la edición argentina de Wizard y me cuenta que lloró con la Comiqueando Nº23. ¿Tan chota te pareció?. Gracias, Andrés, y volvé a escribir.

Santiago Morone, de José León Suárez, se enganchó con Comiqueando en el Nº25 y le gustó mucho, en especial las fichas, Mesa Redonda, La Verdulería, el Caballero Rojo y la nota de los Simpsons. Santi nos pide notas sobre X-Men (¿más?), X-Files (difícil que el chanchito chifle), Spider-Man (ya nos ocupamos de él en el Nº17), Fantastic Four (me gusta), los Superamigos (ya hablamos de eso en el Nº12, pero por ahí hacemos algo más) y la Liga de la Justicia (puede andar). Respecto de la Liga, me pregunta si soy el mismo Accorsi que traducía los comics de dicho grupo editados por Perfil, a lo que respondo: 1) Sí. 2) Bwa-ha-ha! Santiago maldice a los que votaron por Jubilee y Spider-Man en el Bottom Ten y pide que publiquemos en forma de poster la tapa de las X-Women del Nº25. Veremos si se puede. Lo de regalar un muñeco con la revista es imposible y ya hemos publicado varios juegos y concursos, entre ellos nuestras célebres Grillas Comiqueras. Bienvenido, Santi, y espero más cartas tuyas.

Martín Calderón, "boludo de 19 añitos" y vecino de Chacarita, quiere que le demos más páginas a esta sección para no contestar las cartas con tanto retraso (lo siento, es lo que hay) y felicidad por La Verdulería (se dice hincha del Dr.Müle Club), la nota de los Simpsons, el suplemento Star Wars y el Caballero Rojo. En su sección Palos, dice que Humberto Pollo "es más feo que pisar un sorete descalzo" (sos minoría) y que se cagó de calor en Fantabaires (¿quién no?). Final-

mente dice:

"En el estudio que realiza el Licenciado Vivas acerca de la novia del lector de comics, este hace referencia, con notable desasosiego, a un ente (la novia) que le produce disconformidad. ¿Acaso ese ser existe? ¿Es eso físicamente posible? Yo soy un nerd aceptado (por lo tanto, no un verdadero nerd, pero con fallencias en materia de informática y matemática, pero eso sí, armo avioncitos y hasta jugué rol una vez. Pero eso no es nada comparado con estar enamorado! Así que 1) Dejé de llorar, 2) Guardé plata para el cine (entre otras cosas), 3) Pedí historietas prestadas y 4) Disfruté del mayor logro de la evolución (o Creación, si sos creyente): La Mujer".

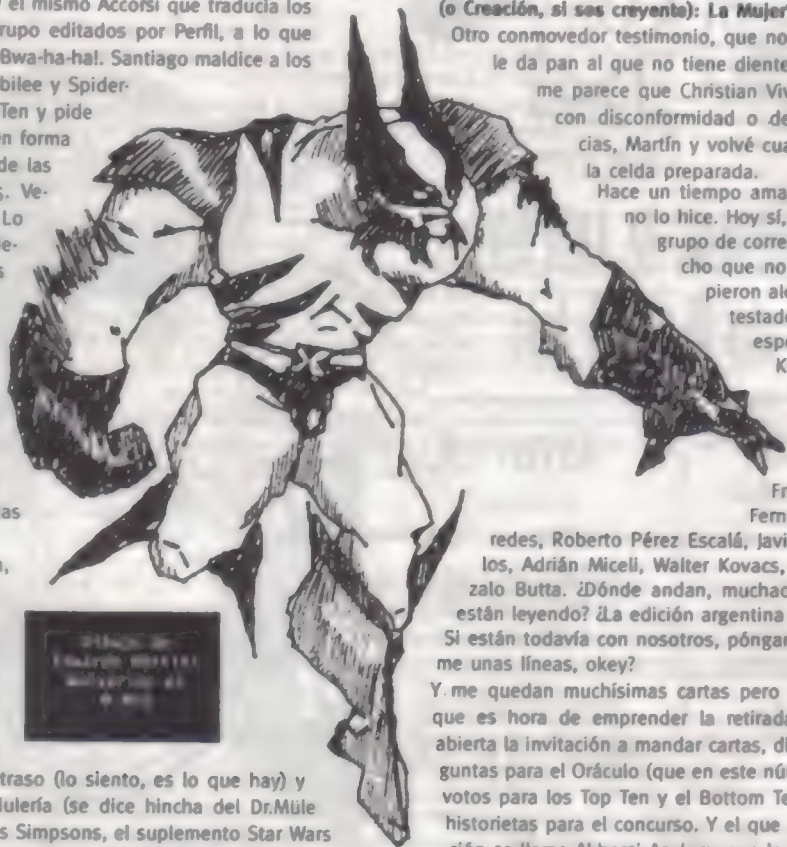
Otro conmovedor testimonio, que nos hace pensar que Dios le da pan al que no tiene dientes. Pero, en realidad, no me parece que Christian Vivas hablara de su novia con disconformidad o desasosiego. En fin, gracias, Martín y volvé cuando quieras, que tenés la celda preparada.

Hace un tiempo amagué a nombrarlos, pero no lo hice. Hoy sí, voy a dar la lista de un grupo de corresponsales que hace mucho que no me escriben y que supieron alegrar mis tardes de contestador de cartas. Me refiero específicamente a Adrián

Kemelmajer, Federico Reggiani, Jorge Giovachini, Bruno Jorge, Gustavo Conforti, José Luis Boterberg, Francisco Cane, Ignacio Fernández Paupy, Javier Pa-

redes, Roberto Pérez Escalá, Javier González, Franco Milos, Adrián Miceli, Walter Kovacs, Pablo Andreeta y Gonzalo Butta. ¿Dónde andan, muchachos? ¿Siguen ahí? ¿Qué están leyendo? ¿La edición argentina de Wizard? (Bwa-ha-ha) Si están todavía con nosotros, pónganse las pilas y escribanme unas líneas, okey?

Y me quedan muchísimas cartas pero poquísimo espacio, así que es hora de emprender la retirada. Por supuesto queda abierta la invitación a mandar cartas, dibujos, clasificados, preguntas para el Oráculo (que en este número han sido escasas), votos para los Top Ten y el Bottom Ten, listados de caritas e historietas para el concurso. Y el que no quiera que esta sección se llame Akhorsi Asylum, que lo diga en voz alta. Como siempre, la dirección es Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Si no escribiste... perrrrrdíste!



CONTACTO DIRECTO

•Eduardo Martín quiere comunicarse con los comiqueros de Comiqueando en San Jorge 4231, Capital, Buenos Aires, CP 1427. Su teléfono es el 469-1111.

•Verónica Sauri y Alicia de la Torre quieren recibir cartas que quieran colaborar en la realización de un fanzine en Buenos Aires. Pueden escribirnos, cuentos, poemas, etc. Les podemos llamar al (041) 483929. O escribirle a Alvaro a Colón 1256, piso 20, depto.3, Rosario, CP 2000.

•Luis Maldonado, fan de Star Wars, Robotech, Batman, Sin City y Superman King, quiere contactarse con comiqueros de todo el país que coleccionen o no sus gustos. Pueden escribirle a Libertad 4130, Quilmes, Pcia.

Buenos Aires, CP 1878

•Leonard, the X-Avenger quiere contactarse con comiqueros y comiqueras de todo el país, de 16 años en adelante, que se interesen con Image, Marvel y DC. Pueden escribirle a 3 de Febrero 590, Ramos Mejía, Pcia.Bue. Aires, CP 1704.

COMPRA/VENTA/CANJE

•Compro toda la referente a Spider-Man, X-Men, X-Files, Liga de la Justicia y Fantastic Four (muñecos, posters, comics, videos, etc.). Contactarse con Santiago Morone escribiendo a Quintana 6450, José L. Suárez, Pcia Buenos Aires, CP 1655, o llamando al 729-6147.

CLASIFICOMICS

•Vendo juegos de computadora: Dark Forces, The Throats of Hell, Assault, y también le miro: Batman vs. Superman en castellano, Superman: The Wedding Album, Batman: Seal of the Bat y Batman/Demon (en inglés). Contactarse con Pablo Castro, escribiendo a Julio de Charras 3041, Villa Pcia.Buenos Aires, CP 1427.

•Quiero comprar de todo lo referente a Spider-Man, X-Men, X-Files, Liga de la Justicia y Fantastic Four (muñecos, posters, comics, videos, etc.). Contactarse con Santiago Morone escribiendo a Quintana 6450, José L. Suárez, Pcia Buenos Aires, CP 1655, o llamando al 729-6147.

•Quiero comprar de todo lo referente a Spider-Man, X-Men, X-Files, Liga de la Justicia y Fantastic Four (muñecos, posters, comics, videos, etc.). Contactarse con Santiago Morone escribiendo a Quintana 6450, José L. Suárez, Pcia Buenos Aires, CP 1655, o llamando al 729-6147.

CONTACTO DIRECTO

•Corp Comics sigue buscando dibujantes con estilo europeo de superheroes para su proyecto editorial subte. También buscamos animadores con el mismo estilo. El proyecto no tiene fines de lucro. Vagos de mente, no leñense. Contactarse con Marcos llamando al 751-4002.



Garaycochea

ESCUELA DE
DIBUJO

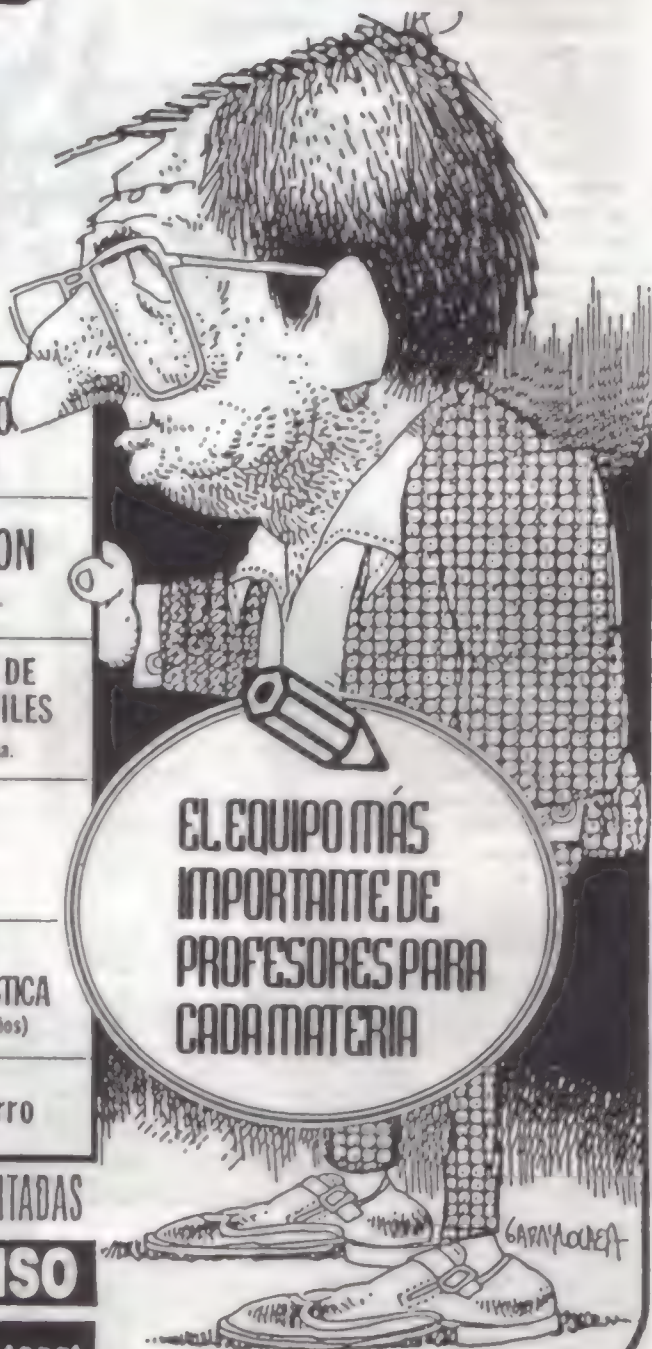
TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS de 8 a 14 hs.

HUMORISMO Prof. Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	ARTISTICO Prof. José Marchi.
CARICATURAS Prof. Jorge de los Rios Dufour.	ILUSTRACION Prof. Claudio Abey.
HISTORIETAS Prof. Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES Prof. Patricia Breccia.
CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO	
DIBUJO INFANTIL Prof. Goyo Mazzeo (8 a 13 años)	TALLER DE EXPRESION PLASTICA Prof. Ana Pili (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) Ferro	

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)





El ilustre desconocido

por Hernán Botticelli

Bitácora del Moforman. Diciembre 1972

Mi nombre es Bartolo y me he lanzado con mi brioso tranvía a recorrer las calles de esta nostálgica, sensual y mágica ciudad. Me acompaña en la travesía mi compañero y amigo Clemente, el primero de la especie de los Clementes que habla con faltas de ortografía, come aceitunas, sueña con ser el so de Boca y está aprendiendo a volar. Juntos hemos comenzado a movernos por Buenos Aires como quien acaricia un cuerpo amado. Nos detuvimos en sus rincones a embriagarnos con el néctar de su amor, admiramos las voluptuosidades de su geografía y nos deleitamos con su erótica fragancia de claveles y eucalipto. Me parece que tengo que encontrar una mina pronto, o esto va a terminar mal.

Bitácora del Moforman. Febrero 1973

Aleluya! Apareció Alegría, una linda piba que se ríe todo el tiempo. Menos mal, porque ya estaba como loco, y encima Clemente insistía en recordarme a mi primera novia, Josefina, que se me voló un día en una nube de polvo cosmético. Es que era muy coqueta.

Con Alegría tuvimos un corto y tórrido romance, pero se cortó cuando empezamos a mimetizarnos. Se ve que a ella no le gustaron las partes nuestras que le tocaron en suerte.

Bitácora del Moforman. Marzo 1973

Clemente y el tranvía aprendieron a volar y nos fulmos a recorrer los cielos de la ciudad, hasta que en una nube nos afanaron el tranvía. Revolvimos todo el firmamento en su búsqueda. Nos cruzamos con Hamlet, Colón, el Quijote, Napoleón, el Tío Sam, un payador y Supermango, pero no lo pudimos ubicar. Finalmente, en una nube con un farolito, un guapo nostálgico y tanguero nos dio una mano. Hallamos al tranvía y continuamos, junto al guapo, nuestro peregrinar.

nar.

Más adelante subió Peter Joe, la pistola más rápida del Oeste, y pronto empezó con su prédica racista. El colmo llegó cuando mató a un indio que venía detrás nuestro. El guapo lo enfrentó en un duelo y allí quedó el vaquero con un facón como responso. Simbólica, no? Luego el guapo se bajó en una esquina con farolito y seguimos viaje.

Bitácora del Moforman. Julio 1973

Nos secuestró un asaltante que confundió a Clemente con uno de los sobrinos del Tío Rico. Pero al ver la poca repercusión del rapto, se bajó y se volvió a su casa.

Al volver, nos encontramos con que había llegado el Mesías. No, no ESE Mesías, sino Mesías, el hermano artista de Clemente. Luego de lidiar con algunas de sus creaciones surrealistas, me puse nostálgico y nos fulmos a visitar mi viejo barrio. Los recuerdos llegaban a borbotones: mis primeros amores, mi "señorita", las veredas y los adoquines, la lluvia, los baldíos, los negocios que ya no estaban, los piropos y la casita de mis viejos. Tras derramar algunas lágrimas en nuestro Jardín de la Memoria, seguimos camino.

Bitácora del Moforman. Marzo 1974

Para alegrarnos un poco, decidimos irnos de vacaciones a la playa. En el mar nos cruzamos con el obligado náufrago y seguimos. Una vez que llegamos, me comí las gastadas de todos los patovicas, gracias a Clemente. "Che, grandulón, te trajiste el patito inflable", "Agarrate al muñeco, no te vayás a ahogar" y cosas por el estilo. Incluso algunas madres quisieron comprarme a Clemente como "chiche" para los chicos. A esta gente le sacó el televisor y se pierde...

Una tarde, nos avivamos de que uno pasa todo el año deseando las vacaciones para llegar, ponernos a extrañar a Buenos Aires y volver más enamorados que nunca. Entonces nos volvimos.

Bitácora del Moforman. Febrero 1975

Al regresar, la vida volvió al habitual delirio de cada día. En Navidad, nos disfrazamos de Papá Noel y nos dedicamos a repartir regalos espirituales (salvo un frasco de aceitunas, que fue parte del acomodo que se autorregaló Clemente). Vacacionamos en la ciudad y no hicimos grandes viajes.

Bitácora del Moforman. Junio 1975

Clemente se puso de novio con Mimí, una canaria de la clase alta, que al principio se hacía la estrecha y ahora está loca por él. Como casi todas, bah. Así fue como nos asentamos durante un tiempo para jugar al truco, discutir si River o Boca, Jalmito o Gardel y contes-
tar las cartas acumuladas de nuestros seguidores.

Noté en las cartas que las andanzas de Clemente eran muy admiradas por la gente y empecé a pensar si no era hora de apartarme de a poco y dejarle a mi amigo el lugar que tan bien se había ganado.

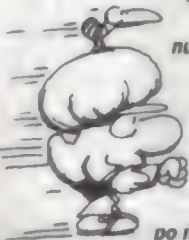
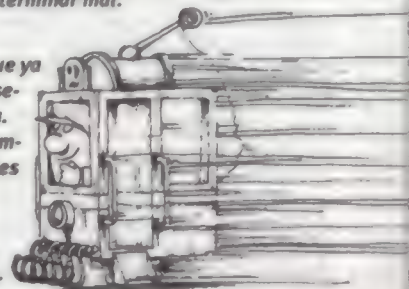
Bitácora del Moforman. Diciembre 1975

Hicimos un par de viajes más con el guapo y uno a la Síntesis. Pero ya no era lo mismo. Clemente extrañaba a su lugar, su novia, su hijo jacinto, sus amigos y sus historias. Al volver, yo empezaba a extrañar la travesía, la emoción del viaje, la música de mi tranvía, la brisa en la cara y el vagar por nuevas tierras con mi bolsito de recuerdos.

Bitácora del Moforman. Diciembre 1996

Me fui alejando de a poquito. Cambiamos el nombre de la tira a Clemente y Bartolo y así pude empezar a viajar más y a volver cuando se me daba la gana, siempre compartiendo mi amistad con Clemente y los suyos. Una amistad donde yo sé que su casa es mi casa y mi tranvía su hogar.

Cada tanto me doy una vuelta para ver a mis amigos y los llevo a pasear por la mágica Buenos Aires. Por eso, si alguna vez nos ves pasar, chistanos y serás bienvenido a bordo; a viajar entre sueños de malvón y aventura con un tranvía solidario y rantifuso y su bohemio conductor, Bartolo.



BARTOLO/CLEMENTE



ANARKOMIX

Por Andrés Accorsi

Poco o nada se sabe acerca del pasado de este espectacular dibujante. Tras estudiar Bellas Artes, consiguió trabajo en el Miami Herald, ilustrando editoriales, y en varios canales de TV, dibujando escenas de juicios orales. Pero su pasión por la narrativa pudo más, y se apareció en la convención de cómics de Atlanta de 1986 con 80 ejemplares fotocopiados de Transit, una historieta escrita y dibujada por él mismo. Al ver que a varios profesionales les parecía grosso, Ted mandó las 80 copias a 80 editoriales y finalmente una, la canadiense Vortex, aceptó publicar Transit, a modo de miniserie de cinco números.

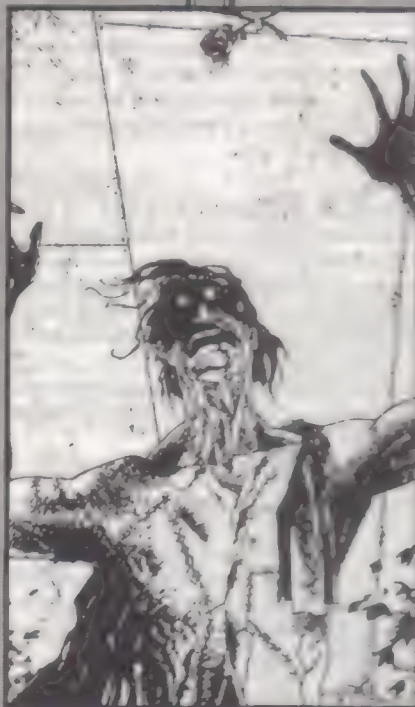
En 1987 crea a su personaje más recurrente, Eddy Current, que debuta en un unitario de cinco páginas en la ignota revista Splatt!, de la ignota editorial Mad Dog. Esto llamó la atención de la -por entonces- ascendente editorial Comico, que le propuso a Ted continuar a Eddy Current a modo de serie regular. Transit todavía se estaba saliendo, así que McKeever tuvo que optar por una de las dos series, y optó por Eddy Current. Allí se quedó durante 12 números, que le valieron una creciente chapa entre los críticos y entre los lectores de paladar más sofisticado.

Para 1989, McKeever tiene lista una miniserie de cuatro libros prestige escrita, dibujada y coloreada por él y Comico afirma estar en condiciones de publicarla. Pero pronto se va a la quiebra y la impactante Plastic Forks recalca en el sello Epic de la Marvel. Allí se queda McKeever y crea en 1990 la serie Metropól y un año después su secuela, Metropól A.D., en la que incluye back-ups de Eddy Current, dibujados por Mike Mignola.

EL AUTOR DEL MES

HOY

TED MCKEEVER



Poco después, cansado de la poca difusión que le daba Marvel a la línea Epic, McKeever se va a DC, donde dibuja dos numeritos de Eclipse (ambientados en 1891 y contra Sherlock Holmes) y al toque se junta con Peter Milligan para crear The Extremist, una miniserie shockeante e hipnótica que aparece en la línea Vertigo a fines de 1993. Ni bien termina esta saga, y siempre en Vertigo, McKeever se hace cargo de los dibujos en los últimos 12 números de Doom Patrol (75 al 87), formando equipo con la guionista Rachel Pollack. Luego escribe y dibuja los dos números de Engines in Legends of the Dark Knight y ya en 1995, otra creación suya: la miniserie Industrial Gothic, también para Vertigo.

A fines del '96 se editó el excelente Superman: Metropolis, un prestige Elseworlds pintado por el propio McKeever que combina la ciudad del Hombre de Acero con la de Fritz Lang, escrito por Roy Thomas y el matrimonio Lofficier. Y para este mes, Vertigo publica el primer capítulo de Junk Culture, una miniserie con muy buen aspecto.

En el presente, y proyecto, McKeever no se queda quieto y suele descollar con historias cortas realmente excepcionales. Así puede definirse su participación en las antologías A1, Fly in my Eye, Hellraiser, su colaboración en Batman Black & White y el unitario (con guión de Keith Giffen y Alan Grant) que realizó para Showcase y en la que aparece el mejor Creeper del que yo tenga memoria.

Atenti, entonces a este ascendente crack del comic, dueño de un estilo marginal, roñoso, retorcido, introspectivo, crudo, reflexivo y estéticamente desafiante. Mucho más que tipos musculosos, minitas megatortas y piñas porque sí.

PONE LA CARA Y GANA

Entre los rankings de Av. 35 y los del mes, el ganador será el que más puntos logre. El ganador de este ranking será el que más puntos logre. El ganador de este ranking será el que más puntos logre.

El ganador de este ranking será el que más puntos logre. El ganador de este ranking será el que más puntos logre.

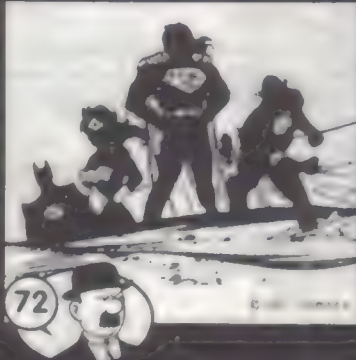
1) El ganador de este ranking será el que más puntos logre. El ganador de este ranking será el que más puntos logre.

El ganador de este ranking será el que más puntos logre. El ganador de este ranking será el que más puntos logre.

TOP TENS

MEJOR GRUPO

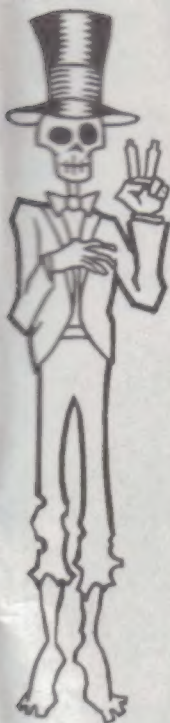
- ① JUSTICE LEAGUE (DC)
- ② X-Men (Marvel)
- ③ Legion of Superheroes (DC)
- ④ Next Men (Dark Horse)
- ⑤ Generation X (Marvel)
- ⑥ Teen Titans (DC)
- ⑦ Frisak Force (Image)
- ⑧ Outriders (DC)
- ⑨ WildCATs (Image)
- ⑩ Blood Syndicate (Milestone)



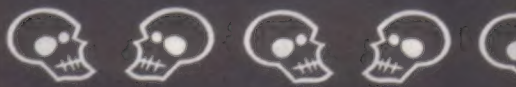
MEJOR DIBUJANTE

72

Le toca el turno a otros tres rankings armados por nuestros lectores. Si querés que tu opinión cuente, mandanos tu voto a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427.



LA FIAMBRE



Título: El Tajo 
Editorial: Record

La Posta: Tras el cierre de País Canibal de Urraca, Editorial Record intenta una revista de similares características (joven, rebelde).

Primer Número: Mayo 1991.

Último Número: el 10, febrero 1992.

Principales Autores: El Niño Rodríguez, Pez, Agustín Comotto, Pablo Fayó, Fede Cueva, Cuk, Valverón, Dani the O, Esteban Podetti, Eduardo Santellán, Nacho Noé, Ricardo Barreiro, Eduardo Mazzitelli, Quique Alcatena, Richard Corben, Moebius.



Los Numeritos: Casi todos, en especial el 10.

Los Numerazos: El que más me gusta es el n°5, pero no es gran cosa.

Tapas: La del 3 y la del 7, de Santellán, y la del 6, por Max Cachimba, pintada por Juan Zanotto.

Donde Hubo Fuego: En Esquizópolis (HACHA), Quique Alcatena y Mazzitelli reintrodujeron a los personajes creados aquí para Caoscomic.

Debuts y Despedidas: Doktor Múle (sin firma, n°5), el Universo de Caoscomics

(n°7). Ninguna despedida en particular.

Crossovers: Ninguno.

Forense: Mr.Master.

Título: New Mutants 
Editorial: Marvel Comics

La Posta: Con los X-Men ya adultos, Xavier decide entrenar un nuevo grupo de mutantes adolescentes.

Principales Protagonistas: Sam "Cannonball" Guthrie, Danielle "Mirage" Moonstar, Rahne "Wolfsbane" Sinclair, Roberto "Sunspot" Da Costa, Illyana "Magik" Rasputin, Warlock, Magneto y Cable, entre otros.

Primer Número: Marzo 1983.

Último Número: El Annual 7, Mayo 1991.

Principales Autores: Chris Claremont, Bob McLeod, Bill Sienkiewicz, Bret Blevins, Louise Simonson y Rob Liefeld.

Los Numeritos: El 63 (relleno), Annual 6 (Days of the Future Present), el 92 (relleno), el 95 y el 97 (de X-tinction Agenda).

Los Numerazos: Del 18 al 28 (Sienkiewicz), el Special Edition 1 (Arthur Adams), los Annuals 2 y 3 (Alan Davis), el 51 (Kevin Nowlan), del 71 al 74 (Blevins, Inferno), el Summer Special 1 (Nocenti), 87, 88, 93, 94 y 98 al 100 (Liefeld).

Tapas: Sobresalen las de los n°s 19, 20, 21, 22, 24, 26, 28, 31 y 52 de Sienkiewicz, el

Special Edition 1, las de los n°s 38 y 39 de Arthur Adams, la 54 de Mignola, la 73 de Blevins y la 94 de Liefeld.

Donde Hubo Fuego: New Mutants cierra para seguir las historias en la X-Force n°1. Cable además, obtuvo su propia revista. Wolfsbane siguió en X-Factor primero y luego en Excalibur. Cypher y Warlock revivieron como Douglock en las páginas de Excalibur. Nuevos mutantes adolescentes, aprenden a controlar sus poderes en Generation X.

Debuts y Despedidas: Primeras apariciones de: Selene (n°9), Magma (n°10), Cypher (n°13), Thunderbird II y los Hellions (n°16), Warlock (n°21), Lila Cheney (Annual 1), David Haller (n°25), como Legion (n°27), Guido Strong Guy (n°29), Meggan y Psylocke (Annual 2), Bird Brain (n°56), Dr. Animus (n°59), Spyder y Gosamyr (n°66), Douglock del futuro (Annual 6), Cable, Stryfe, Zero, Wildside, Reaper, Thumbellina, Forearm, Strobe y Tempo (n°87), Kamikaze, Sumo y Dragoness (n°93 todos estos últimos, miembros del Mutant Liberation Front), Deadpool, Gideon y Copycat como Domino (n°98), Feral y Shatterstar (n°99). Muertes: Cypher (n°60), Nitro (n°86) y Warlock (n°95).



Crossovers: Números 23, 24 y 25 (con Cloak & Dagger 1-4 y Marvel Team-Up n°6), el 30 y el 37 (con Secret Wars II), el Special Edition 1 (con el X-Men Annual 9), el 46 (con Mutant Massacre), 59 al 61 (Fall of the Mutants), 65 y 66 (con X-Men: Fall of the Mutants y prólogos a Inferno), Annual 4 (Evolutionary War), 71 al 73 (Inferno), Annual 5 (Atlantis Attacks), 84 al 86 (Acts of Vengeance), Annual 6 (Days of the Future Present), 95 al 97 (X-tinction Agenda) y Annual 7 (Kings of Pain).

Forense: Diego Accorsi

- TODD MCFARLANE (portadas de Spawn)
- Jim Lee (StormWatch)
- Mike Mignola (Hellboy)
- John Byrne (Wonder Woman, J.Kirby's Fourth World)
- Frank Miller (Sin City)
- Simon Bisley (descansando)
- Kelley Jones (Batman)
- Norm Breyfogle (Anarky, Shadow of the Bat)
- George Pérez (Crimson Plague)
- Brian Bolland (portadas de Invisibles)

PERSONAJE ARGENTINO

- EL ETERNAUTA (H.G.O./ Solano López)
- Cazador (Lucas y los Cazadores)
- Cybersix (Trillo y Meglia)
- Nippur de Lagash (Robin Wood)
- Mafalda (Quino)
- Matías (Sendra)
- Nekrodanus (Horacio Lalia, H.G.O y Walter Slavich)
- Inodoro Pereyra (Fontanarrosa)
- Pepe Sánchez (Robin Wood y Carlos Vogt)
- Patoruzú (Dante Quinterno)





ANARKOMIX

Esta vez con poquitas preguntas, la inmortal fuente de la sabiduría vuelve a responder las dudas que le quitan el sueño a nuestros sufridos lectores.

Paula Gómez pregunta: ❶ ¿Quién es el nuevo Green Arrow? ❷ ¿La actual Black Canary es hija de otra anterior? Si es así, ¿qué pasó con la primera? ❸ ¿Wonder Woman perdió su inmortalidad? ❹ ¿Quién es y qué poderes tiene Tempest?

Respuestas: ❶ Connor Hawke, hijo ilegítimo de Oliver Queen. ❷ Sí. La madre de Dinah fue la Black Canary de los '40 y '50 y falleció ya anciana en 1990, en el n°50 de Secret Origins. ❸ Sólo mientras Artemis fue la Wonder Woman titular. ❹ Tempest es Garth, antes conocido como Aqualad. Tiene fuerza, destreza y resistencia muy superiores a las del humano promedio, emite por las manos ondas de extremo frío o calor, respira normalmente bajo el agua y libera a través de sus ojos poderosas descargas de energía mística.

Martín Casanova pregunta: ❶ ¿Supreme no se parece demasiado a Superman? ❷ Lo mismo, pero entre Rictor y Vibe... ❸ Vi números correlativos de Savage Dragon, que uno sale u\$ 2.95 y el siguiente sale u\$ 0.99. ¿Son de la misma colección? ❹ Explíquenme el tema de Negative Man y Negative Woman post-Rebis.

Respuestas: ❶ Sí. ❷ Acá no tanto, ya que Vibe emite ondas sónicas y Rictor genera temblores en la tierra. ❸ No creo que esto sea posible, ya que no hay ninguna serie de Dragon que cueste u\$ 2.95. ❹ Valentina Vostok, quien fuera Negative Woman, quedó sin poderes y volvió al esplora-

naje como parte de Checkmate. Larry Trainor (ex-Negative Man) se fusionó con la Dra. Eleanor Poole y la criatura de energía negativa en un matrimonio alquímico que dio como resultado al ser hermafrodita llamado Rebis. La criatura negativa es el único componente de Rebis que puede manifestarse por afuera del cuerpo compartido.

Diego Gallardo pregunta: ❶ ¿Sigue paralizada la producción del dibujo animado de Robotech II? ❷ ¿Sigue en pie el proyecto de filmar Macross, Final Outpost: Earth?

Respuestas: ❶ Sí, desde hace más de seis años. Además es seguro que el proyecto no

© DC Comics



se va a continuar en dibujo animado. ❷ Nadie canceló oficialmente el proyecto, con lo cual se supone que sigue en pie.

Santiago Morone pregunta: ❶ ¿Cuál es la dirección del fans club de X-Files? ❷ ¿Existe un fans club de X-Men? ❸ ¿Cuántos años tiene Jubilee? ❹ ¿Dónde puedo conseguir la revista Uncanny Origins y los card games?

Respuestas: ❶ Casilla de Correo N°102, Morón, Pcia. Buenos Aires, CP 1708. ❷ En Argentina no. ❸ Trece o catorce. ❹ Consultá en las comiquerías que ponen avisos en esta revista.



"Le debo un gran favor al jefe de redacción que me atendió cuando fui a pedir trabajo a Columbia. Este señor me llevó a una enorme sala, con un montón de muchachos jóvenes cada uno en su tablero, dibujando como maquinitas y generalmente coplando o imitando a los dibujantes de moda. Y me dijo "Esto no es para usted, porque yo veo que a usted le gusta el dibujo". Tenía razón. Le agradezco y me fui".

Peiró

"Todo lo que había hecho antes era con ideas de otra gente. Pero en Stray Bullets soy yo, son las historias que yo quiero hacer: un poco más realistas y, al mismo tiempo, surrealistas".

David Lopham

"El comic de autor es realmente un medio minoritario. Pero los autores, si se lo proponen, pueden conseguir hacerse un hueco publicando no sólo en nuestro país, sino en el extranjero".

Miguel Ángel Martín

"La oportunidad de realizar un buen trabajo, que funcione tanto en lo comercial como en lo estético y que conserve una fuerte carga personal, está mucho más cerca hoy de lo que lo estuvo en mucho tiempo".

Chris Claremont

EN

COMIQUEANDO

N° 28

UN
INFORME
ESPECIAL
SOBRE LAS
PELICULAS
DE...

BATMAN



Y ADEMAS

• TODO SOBRE
TINTIN



• UNA NUEVA ENTREGA DE

STAR WARS

• REPORTAJES, NOTAS,
FICHAS, HISTORIETAS
Y EL REGRESO DE...

BRUNO HELMET

BUSCALA EN JULIO



VOS LO PEDISTE Y ACA LO TENES!

EL CABALLERO ROJO

**MUY PRONTO EN SU
PROPIO COMIC BOOK**



**BUSCALO
EN JULIO**